Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

GAMECUBE

A 2ª PARTE DO ESPECIAL COM A NOVA MÁQUINA DE 128 BIT DA NINTENDO

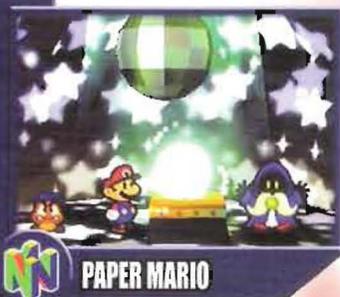
GAMERS

ANO VI NÚMERO 78

R$ 3,90

escala ProGames

PAPER MARIO

MEGAMAN X5

O ROBÔ DA CAPCOM VOLTA AO PLAYSTATION ARRASANDO

ONIMUSHA

PHANTASY STAR ONLINE

DRIVER 2

ESTRATÉGIA COMPLETA

ISSN 1413-1471

A SEQUÊNCIA DESSE SUCESSO PARA PS

METAL SLUG X

NÚMERO 78

GAMERS
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512 010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3966-3166 - Fax: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

EDITORA ESCALA

Diretores: Hercílio de Lourenzi • Mário Florêncio Cuesta
Coordenação e Gerência Edioral: Avelino Grassi
Assistente Editorial: Alessandra de Campos Jorge
Produção e Serviços: Nilson Luis Festa
Circulação: Zildete da Silva • Fabiana de Araujo
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia Ricardo • Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao Leitor: Atendimento: atendimento@escala.com.br Camilla Freitas • Kelly de Castro • Liliane Mendes Portelo
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima • Avelino Grassi • Carlos Gonçalves • Carlos Mann • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Jorge Mann • Mário Camara • Marcos Moraes • Genésio de Souza • Marques Rebello • Moacir Torres • Otto Schimidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloísio • Tarcísio Motta • Victor Rebelo.
Números Atrasados: (0**11) 3966-3166
Impressão e acabamento: Oceano Indústria Gráfica – Tel: (0**11) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A. Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ Tel.: (0**21) 879-7766
Disk Banca: Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas: Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante: O estúdio (ProGames) que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre o seu conteúdo.

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444 - Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Gerente Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar P. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

Voltando a programação

EDITORIAL

A sua revista Gamers voltou com tudo, sofrendo mais algumas alterações. Mas deixando detalhes de lado, neste edição você encontrará a segunda parte da matéria especial sobre a nova máquina de 128 bit da Nintendo, o Gamecube.

Saiba todos os detalhes desta super máquina, sua interação com o Game Boy Advance e alguns jogos.

E dispensando os comentários do Espaço do Leitor e Feras do Traço, temos a seção de Reviews. Matando a saudade dos antigos jogos de nave, o Dreamcast vem com **Giga Wing 2** esbanjando desafio a valer. Mas se você é um RPGmaníaco, então não dispensará **Phantasy Star Online**, onde você terá um mundo gigantesco repleto de personagens interessantes para explorar.

O Game Boy Color vem com **Mario Tennis**, simplesmente imperdível e divertido, além da nova aventura do robô azul da Capcom, **Mega Man Extreme**.

Para o Nintendo 64, temos **Paper Mario**, a pseudo seqüência de Super Mario RPG do antigo SNES. E de quebra você poderá entrar mais uma vez no mundo das batalhas espaciais em **Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo**. E se você gosta de jogos que esbanjam beleza gráfica, além de manter a diversão e um bom desafio, então **Onimusha: Warlords** para PlayStation 2 é o que você procura. E não esquecendo o PlayStation, temos também a sátira de guerra mais divertida de todos os tempos, claro que estamos falando de **Metal Slug X**. Claro que não esquecemos de **Mega Man X5** (ele ataca mais uma vez!) além de uma estratégia no capricho de **Driver 2**.

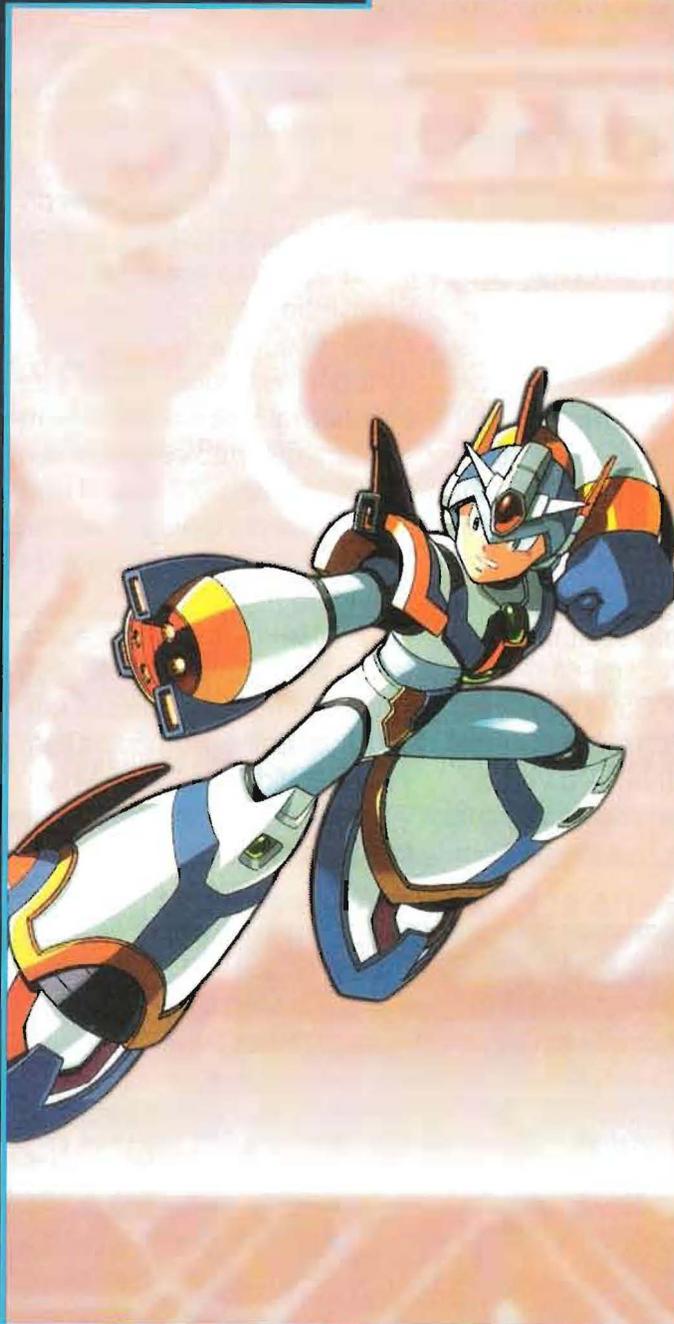
Além de tudo isso, ainda temos a seção Pró-Dicas que veio bem recheada nesta edição, sem deixar de lado os bem vindos códigos de Game Shark. Tá esperando o quê? Já pode folhear a revista e se divertir!

OS EDITORES

"Voltando a programação normal e no bom e velho estilo: com humor e informação!"

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 78

A nova aventura do robô da Capcom para PS

Mega Man X5 Página 43

GAME NEWS Página 06

Confira o que está por vir: previews e notícias

Especial Game Cube 06

A segunda parte do Especial. Comfira as especificações técnicas, mídias compatíveis, acesso à Internet, jogos, imagens e muito mais sobre o novo console da Nintendo

ESPAÇO DO LEITOR Página 20

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, polêmicas, desenhos...

REVIEWS

Página 50

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST

Página 28

Muita emoção neste super jogo de nave que o desafiará para valer!

Giga Wing 2

28

Um super RPG recheado de personagens para você detonar no seu Dreamcast

Phantasty Star Online

30

GAME BOY COLOR

Página 34

O robô da Capcom arrasa mais uma vez no portátil

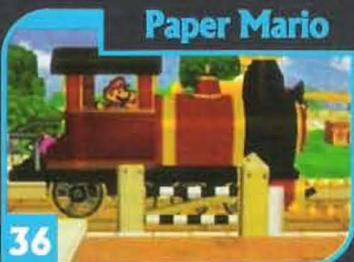
Mega Man Xtreme

50

NINTENDO 64

Página 36

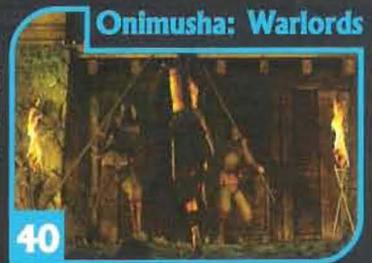
Uma continuação de Super Mario RPG? Comprove você mesmo!

Paper Mario

36

PLAYSTATION 2

Página 40

Um dos mais belos trabalhos já riados pela Capcom detonando no PS2

Onimusha: Warlords

40

PLAYSTATION

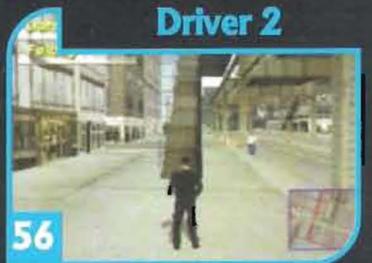
Página 42

PRÓ DICAS

Página 44

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

Confira uma super estratégia completa para este jogo maravilhoso

Driver 2

56

cessador Graphics Synthesizer, enquanto o Dreamcast possui o dobro: 8MBytes de DRAM para vídeo embutidas no Power VR2. O Gamecube, por sua vez, vem com 3MBytes de 1T-SRAM para vídeo embutida no chip Flipper (2MB para frames e 1MB para textura).

Parece uma competição injusta se formos observar apenas os números (GC=3, PS=4 e DC=8), mas as coisas mudam de figura quando analisamos a espécie e a maneira com que tudo é manipulado. Repare que as memórias de vídeo do DC e PS2 são DRAM, o que é a abreviatura de "Dynamic RAM"; este tipo de RAM atualiza o seu conteúdo em tempo real conforme a demanda, ou seja, os dados são gravados temporariamente e, quando não mais necessários, são sobrepostos por outros dados, tudo isso enquanto o game ainda está rodando. Já a memória do Gamecube é do tipo 1T-SRAM: 1T é a abreviação do termo "Single (1) Transistor" e SRAM significa "Static RAM". A natureza da SRAM, como o próprio nome diz, é estática, ou seja, os dados são gravados para a memória uma única vez e permanecem lá para o rápido acesso. A diferença principal aqui vem do termo "1T", o que indica que a memória usa um único transistor para alcançar alta densidade enquanto mantém a interface livre de atualizações (estática) e acesso a RAM de baixa latência associada com os tradicionais chips de SRAM de seis transistores. A memória 1T-SRAM embutida contém uma série de vantagens sobre os chips tradicionais de SRAM de seis transistores, entre elas a quebra dos limites de densidade, a utilização de apenas 1/9 do espaço para embuti-la na placa e o consumo de apenas 1/4 da energia necessária para alimentar os chips comuns de SRAM. Em relação a memória DRAM, a tecnologia 1T-SRAM tem a vantagem de reduzir bastante a complexidade do circuito e o custo adicional da DRAM embutida.

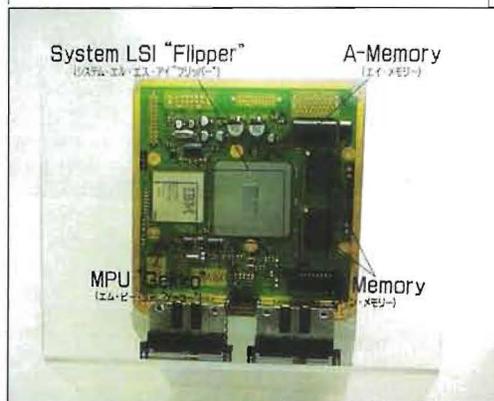
Ainda falando sobre a memória de vídeo, é bom lembrar que a Power VR2 do Dreamcast conta unicamente com seus 8MB de RAM de vídeo, enquanto o Graphics Synthesizer do PlayStation2, além de seus 4MB de vídeo, pode trabalhar em conjunto com a memória principal de 32MB RDRAM (Rambus Dynamic RAM). Desta maneira, o processador gráfico do PS2 pode armazenar certos tipos de dados em sua aparentemente pequena RAM para vídeo e, quando ela estiver insuficiente, o Graphics Synthesizer passa a utilizar a memória RAM principal para armazenar outros dados (como texturas, por exemplo). Como o Gamecube possui apenas 3MB de memória 1T-SRAM para vídeo [devotada exclusivamente para armazenamento de textura (1MB) e informações dos frames (2MB)] o chip Flipper funciona de uma maneira similar ao processador gráfico do PS2, ou seja, trabalha continuamente em conjunto com a memória principal.

E por falar em memória principal, vamos então entrar em detalhes a respeito deste tópico. Você deve saber que o Dreamcast possui 8MB de memória SDRAM principal e que o PlayStation2 tem 32MB de RDRAM principal. O Gamecube, por sua vez, possui sua memória principal dividida em duas categorias: 24MB de 1T-SRAM principal e 16MB de DRAM de Memória-A (este "A" provavelmente significa "Auxiliary/Auxiliar"). Esta configuração não poderia ser mais perfeita: uma quantidade de 24MB da memória rápida e estável oferecida pelo sistema de transistor único e mais 16MB de memória dinâmica (obviamente, o console também necessita de DRAM, pois este tipo de memória é indispensável para armazenar dados temporariamente para o uso imediato enquanto a SRAM fica reservada para os dados de uso prolongado). Somando-se as duas memórias (principal e auxiliar), temos um total de 40MB de RAM no Gamecube. Toda esta memória pode ser acessada tanto pelo processador central Gekko quanto pelo processador gráfico Flipper, o que permite versatilidade e velocidade nas operações realizadas.

Ainda sem sair do assunto "RAM", lembra-se de que o Flipper possui 1MB de memória 1T-SRAM exclusivamente para texturas? Pode parecer pouco, mas a resolução deste problema está num detalhe das especificações técnicas do Gamecube (o qual você pode não ter dado grande importância num primeiro exame): descompressão de textura em tempo real através da tecnologia S3TC (vide as Funções de Processamento de Imagem do LSI do Sistema na edição passada). O segredo é esta tal "tecnologia S3TC" embutida no Flipper: ela oferece uma taxa de 6:1 (seis para um) para compressão de texturas. Isso significa que, se um produtor criar uma textura com 3MB de tamanho, o sistema S3TC vai comprimi-la para apenas 512KBytes (ou 0,5MB). Desta forma, se um jogo antes necessitava de cerca de 60MB só para armazenar as texturas, esta mesma quantidade agora ocupará apenas 10MB do disco (sendo que os discos de Gamecube comportam 1,5GBytes de dados). Isso proporciona texturas muito mais complexas e coloridas (de até 24-bit de cor) em arquivos de tamanho reduzido, facilmente manipulados por aquele 1MB de memória 1T-SRAM reservado para texturas no processador Flipper. Através da tecnologia S3TC, os artistas gráficos das softhouses poderão criar texturas infinitamente detalhadas. A maior vantagem é que a tecnologia S3TC é embutida no chip gráfico, eliminando todo o trabalho do processador central e deixando de afetar os recursos do sistema. Pode não parecer grande coisa, mas esta compressão de textura é uma das mais, senão a mais importante parte da capacidade gráfica do Gamecube. Definitivamente, a enorme capacidade de processamento de polígonos e a performance com textura são o casamento perfeito para a beleza gráfica do Gamecube.

Um dos principais trunfos do 128-bit da Big N é a Engine Geométrica embutida na placa. A Engine Geométrica é responsável pela Transformação e Iluminação dos polígonos e, por isso, esta função, quando embutida na placa, é conhecida como On-hardware T&L (Transformação e Iluminação no hardware; o T&L é referente ao termo inglês "Transformation & Lighting). Transformação é o termo usado quando um polígono muda de posição de um frame para outro (imagine os cálculos necessários para mover 12 milhões de polígonos de um frame para outro sendo que a taxa de animação é de 60 frames por segundo!) e Iluminação é o cálculo realizado para determinar como cada polígono se acende (intensidade e cor da luz) em relação à(s) origem(s) de luz(es) (levando em consideração posicionamento e distância da luz). Até pouco tempo, a CPU era a principal responsável pelo cálculo das funções de T&L da Engine Geométrica; hoje, porém, muitos hardwares já incluem esta função embutida. A Nintendo decidiu acompanhar esta tendência e incluiu sabiamente as funções de T&L no chip gráfico Flipper de seu Gamecube, o que deixa o processador central Gekko livre para outras tarefas.

Uma simples comparação pode mostrar como o Gamecube se destaca da concorrência por esta característica única. O PlayStation2 calcula T&L através do processador central Emotion Engine e os co-processadores VU0 e VU1 (conhecidos como "Vector Units"). O processo no console da Sony é o seguinte: os Vector Units auxiliam o Emotion Engine no cálculo de T&L e então enviam estas informações para o Graphics Synthesizer, que assim fica encarregado de transformar os dados em imagens. Em razão do curto espaço de tempo de desenvolvimento, os games de primeira geração do PS2 nem mesmo acessam os VUs, deixando todos os cálculos por conta do EE. Futuros games já estarão incorporando o uso dos VUs para tirar maior proveito dos recursos do PS2 (o que vai gerar games muito mais impressionantes do que atualmente), mas isto era mesmo necessário? Ao idealizar esta integração de EE, VU0 e VU1 para o seu 128-bit, a Sony deixou os produtores com a difícil tarefa de decifrar novas técnicas de programação para fazer uso total do hardware, coisa que não é problema no Gamecube. Mesmo que os VUs auxiliem o processador central, estes dados ainda precisam passar pelo EE para chegar até o GS no PS2. No console da Nintendo as coisas são bem mais simples, já que todos os cálculos de T&L são realizados diretamente no chip Flipper, deixando o processador Gekko encarregado de outras tarefas como física, inteligência artificial, etc. Isso significa que, além de mais rápida e eficiente, a CPU do Gamecube é muito mais independente que os processadores centrais dos consoles concorrentes (PS2 e DC). Outra grande vantagem do sistema On-hardware T&L é que os produtores de games terão suas tarefas simplificadas, já que não vão precisar gastar tempo tentando alcançar o mesmo efeito através de software; com isso, as softhouses poderão ocupar este tempo melhorando ainda mais outros aspectos de seus games e o tempo de desenvolvimento será dramaticamente reduzido.

No mercado de PCs, a tecnologia On-hardware T&L já é consagrada e tornou-se um padrão para as placas aceleradoras 3D mais recentes. Este sistema foi implantado pela primeira vez na placa GeForce 256 da nVidia e agradou em cheio os produtores e usuários.

Muitos programadores estão considerando a tecnologia de T&L embutida no hardware como um dos maiores avanços em matéria de gráficos dos últimos tempos.

Toda a tecnologia mencionada até agora proporciona um visual que impressiona os mais exigentes, graças à nova gama de efeitos possibilitados pela harmonia entre Gekko e Flipper. O pequeno "cubo" da Nintendo é capaz de gerar efeito de Neblina como nenhum outro; e desde o Dreamcast, este efeito vem sendo usado não para esconder as limitações do hardware, mas para criar uma atmosfera muito mais dramática, gerar ambientações convincentes. Antigamente (na era do Saturn, PlayStation e Nintendo 64), aplicava-se o efeito de Neblina principalmente onde o console não conseguia mais construir o cenário (exemplo: em Turok o cenário vai "sumindo" em uma Neblina que impede a visão distante). O Gamecube também apresenta outra vantagem sobre o PlayStation2: facilidade de aplicar o anti-aliasing. "Alias" é o termo utilizado para definir "serrilhado"; são os cantos serrilhados dos polígonos. O que o anti-aliasing faz é desfocar (embaçar) estes cantos, permitindo formas mais suaves e que se "mesclam" ao cenário. Muitos dos games de PlayStation2 ainda não utilizam o anti-aliasing, pois é uma rotina de processamento complicada no console da Sony, que necessita do auxílio dos Vector Units (apenas os games de segunda geração em diante conseguem utilizar o anti-aliasing com eficiência). O Gamecube realiza anti-aliasing com extrema facilidade (apenas não sabemos se ele é do tipo "full screen", utilizado nas mais modernas placas de vídeo de PC). A mistura de canal alpha (alpha blending) do novo console da Nintendo tem a função de mesclar os vários níveis de transparência. Entre outros efeitos, o alpha blending permite gerar motion blur (desfoque em movimento) com mais perfeição. O motion blur é o rastro deixado por qualquer objeto ou no próprio cenário (o que acontece é que, ao se mover, o objeto vai deixando "cópias" para trás, com transparência progressivamente maior, dando aquele efeito de rastro que vai desaparecendo). Os efeitos mais interessantes do Gamecube, porém, são aqueles relacionados à textura. Destes, o que mais impressiona e dá o melhor efeito é o bump mapping. Seu nome vem da expressão "bumpy", que significa inchado, pois ele dá um efeito de relevo em superfícies planas. Para fazer o bump mapping, primeiro pega-se um objeto e aplica-se um textura (mapa de textura) normalmente; então, faz-se uma nova textura (mapa de altura) e aplica-se sobre a anterior (o objeto fica com duas texturas sobrepostas). Esta segunda textura tem valores diferenciados para definir profundidade: mais escuro em pontos que devem parecer fundos e mais claro onde se deve parecer saliente. Aplicada sobre a textura original, este mapa de altura age conforme a origem de luz e então as partes que não devem aparecer são subtraídas e o resto é mesclado com a textura base, dando um excelente efeito de sombra e volume. Este método é chamado "emboss bump mapping" (mapeamento de inchaço em realce) e é facilmente realizado por outros consoles (veja o chão das arenas de Soul Calibur do Dreamcast, ou até mesmo o relevo em objetos como o escudo de Sophitia). Porém, uma forma mais avançada de bump mapping só é possível no Gamecube: o "environment mapped bump mapping" (mapeamento de inchaço mapeado do ambiente). Este método, além do mapa de textura e mapa de altura, emprega um mapa de ambiente. Desta maneira, cada ponto do mapa de altura é calculado de acordo com o mapa de ambiente. Com esta variação mais avançada do bump mapping, cada ponto da textura final não é apenas uma mistura de um mapa de textura e um de altura; ao invés disso, ele usa os dados de altura para calcular como o ambiente deve ser refletido (ou não) de acordo com a sua inclinação em relação à origem de luz. O método "environment mapped", ao contrário do "emboss", pode interagir com múltiplas origens de luz e também calcula o relevo pixel-por-pixel, enquanto que o emboss bump mapping calcula por vértice (o canto de um polígono). Isso significa que o relevo pode variar muito mais em uma mesma textura, além de produzir efeitos como o reflexo do ambiente em superfícies como água e vidro. Tudo isso só é possível graças às habilidades do Gamecube: mapeamento de múltiplas texturas, descompressão de textura em tempo real através da tecnologia S3TC, 1MB de 1T-SRAM no chip Flipper reservada para texturas, T&L embutida no processador gráfico, 202,5MHz de velocidade do Flipper que permite gerar todos estes dados rapidamente na tela, etc.

Audio Revolucionário

Claro que toda esta tecnologia dedicada aos gráficos era já esperada, pois é obrigatório para um novo hardware trazer vantagens múltiplas no visual. O que impressiona, contudo, é que a Nintendo não se limitou a produzir um hardware apenas voltado para os gráficos, mas também esforçou-se para trazer uma revolução na parte de audio. Novos consoles como o Dreamcast e PlayStation2 trouxeram melhorias sonoras: processadores de som mais avançados, maior memória dedicada e um número de canais superior. Mas nada disso foi um grande passo em matéria de áudio: existe uma grande diferença entre evolução e revolução. E revolucionar é o que a Nintendo promete com o seu Gamecube.

Na parte de hardware, nenhuma novidade estrondosa: um processador de som DSP especial de 16-bit rodando a 101,25MHz com 64 canais de som ADPCM sampleados em 48KHz (a freqüência de sampleamento dos CDs de áudio, por exemplo, é de 44,1KHz). É um processador muito bom, mas que se não fosse pela tecnologia empregada, não teria grandes vantagens em relação à concorrência.

O grande segredo da Nintendo para o som de seu Gamecube vem das Ferramentas de Áudio que os produtores usarão nos games: o MusyX, um software de som criado pela companhia Factor 5. Este programa consegue reunir toda a qualidade do padrão Redbook com a versatilidade do estilo MIDI. Atualmente, os produtores são forçados a escolher entre um ou outro sistema, e cada um possui as suas desvantagens. O padrão Redbook são as músicas e efeitos sonoros gravados em estúdio e lidos diretamente da faixa de áudio do CD ou arquivo de som digital; sua vantagem é a qualidade soberba de cinema, mas peca pela falta de interatividade (a música e os efeitos sonoros não são afetados pelo ambi-

ente ou qualquer outra condição, apenas permanece um som estático sem a possibilidade da adição de efeitos como o Fade). O padrão MIDI, por outro lado, traz como maior vantagem a interatividade, por ter um método de reprodução mais versátil. Ao criar áudio neste padrão, os produtores podem criar canais de áudio que têm a possibilidade de reagir de acordo com vários fatores; as músicas, por exemplo, podem mudar de acordo com a sua movimentação no cenário (como em Banjo-Kazooie do Nintendo 64): alguns instrumentos podem ficar com o volume mais baixo e outros podem ser removidos da composição em determinadas situações ou, mais importante, duas músicas podem ser "mescladas". Contudo, este nível de interatividade tem o seu custo: os sons em MIDI geralmente parecem muito mais sintéticos e artificiais, muito menos convincentes por "simular" os instrumentos e efeitos sonoros reais; algumas vezes, as músicas parecem estar com uma qualidade de sampleamento tão baixa que aparentam ser mono. Para você ter uma idéia de como o padrão MIDI simula os sons reais, saiba que os teclados eletrônicos utilizam o padrão MIDI (e por isso têm vários efeitos sonoros e instrumentos disponíveis, mas que geralmente soam artificial demais).

A tecnologia MusyX muda tudo isso, pois utiliza um padrão MIDI (com todas as suas vantagens) com uma qualidade que rivaliza o áudio em Redbook gravado em estúdio. O resultado final são games cujas músicas e efeitos sonoros parecem estar sendo lidos diretamente do CD, mas tudo é interativo e, principalmente, tudo em Doulby Surround. Aliado a isto está o fato de que a Nintendo abandonou de vez o cartucho e adotou um Mini-DVD como mídia. Isto permite que os produtores escolham entre o MIDI produzido com o software MusyX ou mesmo o formato Redbook, gravando músicas de estúdio diretamente em faixas de áudio no disco. Some também o processador sonoro do Gamecube, capaz de gerar 64 canais (ou seja, até 64 instrumentos, vozes ou efeitos sonoros diferentes simultaneamente), e a capacidade deste processador de acessar os 40MB de memória principal (claro que ele nunca utilizará tudo isso, que é dividido também com o Gekko e o Flipper).

Na prática, as ferramentas de som do MusyX permitirão uma série de efeitos e vantagens comparáveis aos mais modernos filmes de Hollywood. Imagine um game de tiro em primeira pessoa para o Gamecube: através da tecnologia MusyX, o sistema poderá determi-

nar instantaneamente que tipo de som um tiro pode gerar em determinado ambiente. Exemplificando: supondo que você atirou em um gigantesco auditório, o sistema pode gerar um eco realístico para representar a sua posição. Da mesma maneira, se tal arma for atirada no espaço de uma saleta, o eco não será gerado. Além disso, o MusyX também simula diferentes salas realisticamente. Se você passou de uma sala para outra, as vozes e barulhos da sala anterior automaticamente serão abafados para simular a distância em relação a você. Isso mesmo, este poderoso software de som permite cálculos de distância e velocidade. De um ponto de vista técnico voltado aos produtores, o MusyX tem um sintetizador que permite todos os modos e efeitos como monofonia, polifonia, curvatura de diapasão (pitch bending), modo portamento e muitos outros; tem um complexo sistema de prioridade de vozes para permitir um melhor uso com canais de áudio limitados; tem a API (Application Programming Interface, ou Interface de Programação de Aplicativos; é uma biblioteca de dados utilizado pelos produtores para encurtar o tempo de desenvolvimento e facilitar a compatibilidade com diferentes hardwares) 3D SoundFX, que inclui cálculo de "salas" e velocidade relativa; 16 volumes mestres para fácil controle de volume em tempo real; suporte para Doulby Surround; mapeamento de sons para chaves através de mapas de chaves e divisão do som em camadas; múltiplos formatos para compressão de som (inclusive o ADPCM utilizado pelo Gamecube); facilidade de programação.

Com todas estas vantagens, apesar da opção, os produtores dificilmente optarão pelo formato Redbook. O MusyX promete trazer a interatividade para um novo nível no 128-bit da Nintendo.

Bye, Bye Cartuchos

No intuito de deixar toda a fase ruim para trás, a Big N decidiu ainda abandonar de vez o cartucho como mídia de armazenamento de jogos. Numa época em que o CD era já um padrão, a Nintendo tomou a ousada decisão de adotar mais uma vez o cartucho, ao implantar o Nintendo 64. Claro que empresa tinha lá suas razões, pois o tempo de acesso dos carts é bem menor (você não tem que ficar esperando os demorados load times) e a possibilidade de interatividade é maior. Contudo, a capacidade de armazenamento é sensivelmente menor, já que o tamanho máximo dos carts de Nintendo 64 é de 64MB (ou 512 Megabits, o tamanho ocupado por Resident Evil 2, Turok 3 e Dinosaur Planet), enquanto um CD comporta 650MB (10 vezes mais que os maiores carts de N64). Nem mesmo os discos do recente e já falido 64DD resolvem o problema de armazenamento, pois comportam os mesmo 64MB. Isso desagradou muitos fãs da empresa, e foi pensando nisso que a Nintendo decidiu mudar com o Gamecube.

A palavra de ordem agora é o DVD-ROM, mídia adotada pela Sony e Microsoft e também um projeto futuro da Sega. Com a Nintendo não poderia ser diferente... Quer dizer, poderia sim. A empresa adotou o revolucionário Mini-DVD, um disco com a densidade de um DVD comum, mas com apenas 2/3 do tamanho.

Gamecube: Mini-DVD

PlayStation2: DVD-ROM

Comparação

Bem, agora você já conhece todos os aspectos tecnologicos do Gamecube, bem como algumas breves comparações com os outros concorrentes. Porém, os amantes de números precisam de algo mais específico: comparação quesito-a-quesito de todos os sistemas lado-a-lado. E isto é o que você confere agora em 10 tópicos diferentes:

1. Data de Lançamento

•**Gamecube:** Julho de 2001 no Japão e outubro de 2001 nos EUA
•**X-Box:** Final de 2001 nos EUA
•**PlayStation2:** 04 de março de 2000 no Japão e 26 de outubro de 2000 nos EUA
•**Dreamcast:** 28 de novembro de 1998 no Japão e 09 de setembro de 1999 nos EUA
•**Outros:**
–Saturn = 18 de novembro de 1994 no Japão e 11 de maio de 1995 nos EUA
–PlayStation = 03 de dezembro de 1994 no Japão e 09 de setembro de 1995 nos EUA
–Nintendo 64 = 23 de junho de 1996 no Japão e 30 de setembro de 1996 nos EUA
•**Comentários:** como a Sega saiu na frente com o seu Dreamcast na guerra pelos consoles da próxima geração, ela teve bastante tempo para conquistar uma legião de fãs. A Sony, porém, ao introduzir o PlayStation2, conseguiu surpreender e logo ultrapassou a base instalada do Dreamcast no Japão. Atualmente, os principais games dos dois consoles vendem quantidades equiparáveis (com uma certa vantagem para o PlayStation2). A Nintendo, como na época do Nintendo 64, optou por entrar no campo de batalha mais tarde, para adquirir a tecnologia mais avançada. Com isso, mais as amadas séries de games da empresa e uma política amigável com as produtoras, a Nintendo promete tomar o primeiro lugar na guerra dos consoles. Já a Microsoft ainda não apresentou nada além de números para chamar a atenção do público, mas o seu X-Box será o último a entrar na batalha e até lá a empresa tem tempo para preparar novidades para o público.

2. Freqüência de Operação da CPU

•**Gamecube:** Gekko da IBM de 405MHz
•**X-Box:** PentiumIII personalizado da Intel de 733MHz
•**PlayStation2:** Emotion Engine da Sony de 294,912MHz
•**Dreamcast:** SH4 da Hitachi de 200MHz
•**Outros:**
–Saturn = dois processadores SH2 da Hitachi de 28,6MHz
–PlayStation = R3000A da Sony de 33,8688MHz
–Nintendo 64 = R4300 de 93,75MHz
•**Comentários:** este quesito define a velocidade com que o processador central do console calcula as operações. Por si só, a comparação numérica já pode oferecer uma noção sólida da performance de cada sistema, mas há alguns detalhes importantes. Em PCs, por exemplo, dois processadores com a mesma freqüência de clock podem ter desempenhos diferentes, e aqui não é diferente. O Gamecube leva vantagem sobre os seus concorrentes (com exceção do X-Box, cujas vagas especificações até agora impedem maiores comparações) no que diz respeito ao processamento de Pontos Flutuantes, pois transfere dados oito vezes a cada ciclo de seu clock de 405MHz.

Sony PlayStation2

Os DVDs convencionais comportam 4,7GB de dados em face única e camada simples (o tipo utilizado pelo PS2) e têm 12cm de diâmetro (a mesma dimensão dos CDs e do GD da Sega). O Mini-DVD patenteado e exclusivo da Nintendo tem apenas 8cm de diâmetro (o tamanho de um MD, ou MiniDisc) e comporta 1,5GB. Sim, a quantidade de dados suportada é menor que nos discos de PlayStation2 (isso nos games em DVD-ROM, pois, como o console é compatível com CD-ROM também, a maioria dos games tem utilizado esta última mídia), mas, vendo por outro lado, é mesmo necessário ter 4,7GB? Vejamos: o Mini-DVD da Nintendo de 1,5GB, mesmo sendo 3 vezes menor que um DVD comum, ainda é 2,3 vezes maior que os 650MB de um CD convencional, 192 vezes o tamanho de Super Mario 64 (8MB, ou 64Mbits), 128 vezes maior que Killer Instinct Gold (12MB, ou 96Mbits), 96 vezes maior que Banjo-Kazooie (16MB, ou 128Mbits), 48 vezes maior que The Legend of Zelda: Ocarina of Time (32MB, ou 256Mbits) e 24 vezes o tamanho de Turok 3 ou um disco de 64DD (64MB, ou 512Mbits). Comparativamente, este DVD compacto do Gamecube ainda comporta uma quantidade incrível de dados e, na verdade, os produtores geralmente nem precisarão deste 1,5GB: a tecnologia S3TC comprime as texturas em um tamanho seis vezes menor, o software MusyX gera sons em formato MIDI com qualidade de Redbook mas sem ocupar o mesmo espaço, coisas que eliminam a necessidade de preencher o disco com dados não comprimidos. Além disso, o custo de tais discos não deve ser alto, então não há nada que impeça os produtores de desenvolver um game que ocupe dois ou mais destes discos de 1,5GB.

O que mais ocupa espaço em um disco são as cenas animadas (seja FMV, CG ou Anime), a principal razão dos games em discos múltiplos (poucos são os games que ocupam mais de um disco e não utilizam tais cenas; um exemplo é Gran Turismo 2, que utiliza seus dois discos principalmente para armazenar a enorme quantidade de texturas para todas as pistas e carros; outro exemplo é Shen Mue). Os estúdios internos e as softhouses independentes podem até contar com cenas em CG para atrair os seus consumidores, mas a própria Nintendo ainda prefere se concentrar na jogabilidade em tempo real, então um único disco de 1,5GB ainda é mais do que suficiente para ela produzir games de qualidade.

Por seu tamanho reduzido e sua grande capacidade de armazenamento, este Mini-DVD da Nintendo pode se tornar a próxima tendência no mercado do entretenimento do século XXI, podendo facilmente ser empregado em Disc Players portáteis, consoles portáteis e outras formas de aparelhos dependentes de conteúdo digital.

Uma das maiores preocupações da Nintendo sempre foi a pirataria, e este é um ponto onde a empresa não brinca em serviço. Por isso, a implantação do Mini-DVD ainda tem mais uma utilidade: evitar as cópias ilegais. A faixa interna deste disco de 8cm de diâmetro possui a devida inscrição da produtora e também contém um esquema de codificação considerado "altamente seguro" (que a Big N e a fabricante Matsushita esperam nunca ser "crackeado") para prevenir a pirataria. Além disso, como o Mini-DVD é uma exclusividade da Nintendo, fabricado para ela especialmente pela Matsushita, o mercado ilegal não terá como copiar os discos.

Outro ponto de honra para a Nintendo é oferecer um tempo de acesso rapidíssimo, o que a manteve presa aos carts por tanto tempo. É claro que a empresa não iria mudar de filosofia assim sem justificativas, e por isso afirmou com alegria que o exclusivo Mini-DVD lê seus dados bem mais rápido que os DVDs normais, então não espere sofrer muito com os load times. Para ajudar, leve em consideração a enorme quantidade de memória RAM (principalmente a do tipo 1T-SRAM) e poderemos imaginar que os produtores mais caprichosos conseguirão reduzir os load times a zero, ou quase... Veja, por exemplo, games da Capcom para Dreamcast como Marvel VS Capcom 2, Street Fighter III 3rd Strike e Capcom VS SNK: você praticamente não percebe os load times entre as batalhas. Imagine o que é possível com o Gamecube! Você vai pensar que está jogando um game em cartucho.

Você pode até confundir e pensar que a manufatura destes discos patenteados exclusivamente para o Gamecube poderá elevar o preço dos games. Muito pelo contrário: o que

Não Confunda

8 bits = 1 Byte
1024 Bytes = 1 Kilobyte (KB)
1024 Kilobytes = 1 Megabyte (MB)
1024 Megabytes = 1 Gigabyte (GB)
Obs.: Cartuchos geralmente usam o Megabit como medida de memória; 8 Megabits = 1 Megabyte.

3. Freqüência de Operação da GPU

•Gamecube: Flipper da ArtX de 202,5MHz
•X-Box: NV15 da nVidia de 300MHz
•PlayStation2: Graphics Synthesizer da Sony de 147,456MHz
•Dreamcast: Power VR2 da NEC – freqüência: N/D
•Outros:
–Saturn = VDP1 de freqüência não divulgada
–PlayStation = Não Divulgada
–Nintendo 64 = Reality Imersion da Silicon Graphics de 62,5MHz
•Comentários: quanto maior a freqüência de operação da GPU (Graphics Processor Unit, ou simplesmente Processador Gráfico), maior é a velocidade com que os dados são convertidos em imagem na tela. Neste quesito, é necessário ressaltar que o processador gráfico do Gamecube possui as funções de T&L (Transformation & Lighting) embutidas, deixando a CPU livre para o processamento de outros dados e agilizando o processo de geração de imagens, pois os dados não necessitam vir da CPU antes. A GPU Graphics Synthesizer da Sony é poderosa, mas precisa esperar que a CPU Emotion Engine processe os cálculos de T&L em conjunto com os co-processadores VU0 e VU1. A NV15 da nVidia para o X-Box da Microsoft promete ser uma das maiores inovações em processadores gráficos, o que até agora só foi mostrado em números. Empresas como a Namco e a Sega têm conseguido tirar resultados fantásticos da Power VR2 da NEC para o Dreamcast; porém, das GPUs dos consoles da próxima geração, esta do console da Sega é a mais antiga e, portanto, tende a ficar ultrapassada primeiro.

4. Processamento de Polígonos

•Gamecube: 6 a 12 milhões de polígonos por segundo
•X-Box: 150 milhões de polígonos por segundo
•PlayStation2: 75 milhões de polígonos por segundo
•Dreamcast: 3 milhões de polígonos por segundo
•Outros:
–Saturn = cerca de 200 mil polígonos por segundo
–PlayStation = cerca de 360 mil polígonos por segundo
–Nintendo 64 = cerca de 160 mil polígonos por segundo
•Comentários: é difícil fazer uma comparação precisa e segura quanto ao quesito "Polígonos" baseada apenas em números. Isso porque cada empresa usa diferentes medidas de performance para avaliar o seu console. De uma maneira geral, os números liberados pela Sony e Microsoft (PS2 e XB, respectivamente) são fantasiosos, pois não levam em consideração situações reais de jogo; na realidade, os primeiros games de PS2 parecem rodar cerca de 3 a 5 milhões de polígonos por segundo (o XB ainda não possui uma estimativa para jogos reais). A Sega e a Nintendo, pelo contrário, revelaram números justos, que os seus consoles geram em games de verdade. O DC pode realmente alcançar 3 milhões de polígonos por segundo em seus games, mas dificilmente este número é alcançado. O Gamecube, em matéria de polígonos, é tão ou mais poderoso que os seus concorrentes mais avançados, pois gera de 6 a 12 milhões de polígonos por segundo: isso em games de verdade, com todos os efeitos e funções de hardware processados ao mesmo tempo, o que é uma marca incrível. Os próprios produtores estão afirmando que o Gamecube é tecnicamente mais poderoso que o PlayStation2.

5. Memória RAM

•Gamecube: 3MB de 1T-SRAM para vídeo (1MB para textura e 2MB para frames), 24MB de 1T-SRAM de memória principal e 16MB de DRAM (de 100MHz) de memória auxiliar; Total: 43MB
•X-Box: 64MB de DDR SDRAM (200MHz) em arquitetura de memória unificada
•PlayStation2: 4MB de DRAM para vídeo, 2MB de RAM para som e 32MB de Direct Rambus RAM de memória principal (mais 2MB de RAM para uso exclusivo da Porta I/O – utilizada para rodar os games de PlayStation); Total: 38MB
•Dreamcast: 8MB de DRAM para vídeo, 2MB de RAM para som e 8MB de SDRAM de memória principal; Total: 18MB
•Outros:
–Saturn = 1,5MB de RAM para vídeo, 512KB de RAM para som e 2MB de RAM de memória principal (expansível de 3MB a 6MB); Total: de 4MB a 8MB
–PlayStation = 1MB de RAM para vídeo, 512KB de RAM para som e 2MB de RAM de memória principal; Total: 3,5MB
–Nintendo 64 = 4MB (+paridade) de Rambus DRAM de memória principal (expansível até 8MB); Total: de 4MB a 8MB
•Comentários: a Nintendo inova no quesito "memória" ao implantar a RAM do tipo 1T-SRAM, muito mais eficiente que os tipos conhecidos até hoje. Além de 24MB de memória 1T-SRAM, o Gamecube ainda possui 16MB de memória DRAM de 100MHz, totalizando 40MB de memória que Gekko e o Flipper podem acessar. O PlayStation2 possui 4MB de DRAM para vídeo e, além dessa, tanto o chip EE quanto o GS podem

torna os jogos mais caros são os chips e placas de silício utilizados nos cartuchos. "Patenteado" não é sinônimo de preço alto. Veja o exemplo do GD-ROM do Dreamcast: é uma mídia patenteada pela Sega, mas ainda assim os discos são facilmente manufaturados e têm um baixo custo. Para completar, se o assunto é preço final, a Nintendo ainda afirmou que suas taxas de licenciamento (o valor cobrado pela proprietária do console para as softhouses independentes, ou third party, desenvolverem jogos para seu sistema) são comparáveis, senão melhores do que as da concorrente Sony e seu PlayStation2 (o que é algo excelente, pois no passado as produtoras costumavam reclamar da política nada amigável e inflexível da Nintendo).

Sem DVD-Video?

Com todas estas informações a respeito de DVDs, uma dúvida paira no ar: o console da Nintendo será capaz de reproduzir filmes em DVD? A resposta é não! Desde que o Gamecube era apenas um conceito e seu codinome era Projeto Dolphin, a Nintendo já afirmava que o seu console seria apenas uma máquina de videogame, nada mais que isso; ou seja, esqueça quanto a tocar música ou rodar filmes. Enquanto outras empresas como a Sony, a Microsoft e, mais recentemente, a Sega (com o anúncio de um expansor para leitura de DVDs) adotam consoles multi-funções para atrair seus consumidores, a Nintendo permanece irredutível, fiel e dedicada aos gamemaníacos. Além disso, como o drive de disco do Gamecube foi desenvolvido exatamente para comportar o disco de 8cm de diâmetro, ele não tem suporte para os DVDs ou qualquer outro disco de dimensão normal (12cm de diâmetro).

Porém, um console voltado aos games não é o único motivo para a Nintendo ignorar o suporte para DVD-Video. O preço é algo determinante neste ponto. Para adicionar a leitura de filmes em DVD, qualquer empresa que fabrique um aparelho tem que pagar uma taxa de aproximadamente 20 dólares para o DVD Forum (antigo DVD Consortium), uma organização internacional fundada e mantida por grandes fabricantes de eletro-eletrônicos no mundo todo. Desta maneira, a Nintendo teria que pagar 20 dólares para o DVD Forum para cada unidade vendida do Gamecube; uma quantia que pesaria muito no preço final do console (imagine: se a Nintendo vendesse 1 milhão de consoles, teria que pagar 20 milhões de dólares só de taxa pela simples capacidade de ler filmes em DVD!). Isso explica o alto preço do PlayStation2, por exemplo, e a sábia decisão da Sega de vender um expansor para leitura de DVDs em seu Dreamcast separadamente. Desta maneira, o Gamecube deverá ter um preço final muito mais acessível e poderá atingir o mercado em massa.

Mas isso é válido apenas para o console "base" da Nintendo (este apresentado nas imagens), pois a Big N fez um acordo com a Matsushita, a empresa que manufatura e fornece os exclusivos Mini-DVDs. A tecnologia do Gamecube será implantada em DVD-Players da Matsushita e Panasonic (esta última é uma marca pertencente à primeira), permitindo, além da reprodução de filmes em DVD e também de músicas, a leitura dos jogos de Gamecube (todos, tanto da Nintendo quanto de suas subsidiárias e empresas independentes). É um DVD-Player capaz de rodar discos do Gamecube ou um Gamecube capaz de reproduzir filmes em DVD? Não importa. O importante é que, para os mais exigentes, haverá uma possibilidade de jogar os games de Gamecube, tocar música e reproduzir DVD-Video em um mesmo aparelho oferecido pela Matsushita, disponível já no lançamento do console. É claro que esta versão terá um preço muito mais elevado. Além disso, os "Gamecubes" da Matsushita e Panasonic estão programados apenas para o Japão, não tendo sido ainda anunciados para o resto do mundo.

Este conceito de diferentes versões de um mesmo console fabricado por diversas empresas não é exatamente uma novidade. Lembra-se do 3DO com modelos fabricados pela Panasonic e Goldstar? Ou os primeiros Sega Saturns japoneses, com modelos da própria Sega, da Hitachi e da Victor? E que tal os diversos tipos de NES 8-bit disponíveis no passado (Top Game VG8000 e 9000, Dynavision,

acessar os 32MB de RDRAM principal. Já o Dreamcast fica limitado aos seus 8MB de RAM para a Power VR2 e 8MB de SDRAM principal para o SH4. A Microsoft decidiu unificar todas as memórias e construiu a arquitetura unificada de 64MB de memória DDR SDRAM para o seu X-Box. É bom notar, ainda, que DDR significa Double Data Rate; isso quer dizer que o console da Microsoft terá uma memória que receberá e enviará dados duas vezes para cada ciclo de seu clock (300MHz), duplicando a performance alcançada.

6. Taxa de Transferência de Dados da Memória Principal

•Gamecube: 3,2 Gigabytes por segundo
•X-Box: 6,4 Gigabytes por segundo
•PlayStation2: 3,2 Gigabytes por segundo
•Dreamcast: 800 Megabytes por segundo
•Outros:
–Saturn = Não Divulgada
–PlayStation = 132 Megabytes por segundo
–Nintendo 64 = 563 Megabytes por segundo
•Comentários: este quesito define a velocidade com que os dados são enviados e recebidos da memória RAM principal. O Dreamcast é o mais "lento" com 800MB/s (porém, muito mais rápido que os consoles da geração passada), enquanto o Gamecube e o PlayStation2 empatam com 3,2GB/s (memória 4 vezes mais rápida que no Dreamcast). O X-Box é o campeão neste quesito com o dobro de velocidade dos consoles da Sony e Nintendo. Isso provavelmente por causa da memória do tipo DDR escolhida pela Microsoft.

7. Processador de Som

•Gamecube: DSP Especial de 16-bit de 101,25MHz; 64 canais ADPCM a 48KHz
•X-Box: I3DL; 64 canais
•PlayStation2: SPU2 com 2MB de RAM; 48 canais + software
•Dreamcast: SISP da Yamaha com 2MB de RAM; 64 canais
•Outros:
–Saturn = 68EC000 da Yamaha de 16-bit de 11,3MHz com 512KB de RAM; 32 canais (processa PCM e FM) a 44,1KHz
–PlayStation = chip com 512KB de RAM; 24 canais a 44,1KHz
–Nintendo 64 = chip de 16-bit; até 32 canais PCM (na prática, utiliza cerca de 20 canais em jogos reais) a 44,1KHz
•Comentários: dos consoles de nova geração, o que tem o sistema menos dedicado ao som parece ser o PlayStation2; apesar de ter os mesmos 2MB de RAM do Dreamcast, o SPU2 da Sony tem apenas 48 canais de áudio. Gamecube, X-Box e Dreamcast possuem cada qual os seus 64 canais de som, mas com recursos diferentes. Destes, o que apresentou melhor tecnologia até agora foi o console da Nintendo, por implantar a tecnologia MusyX, que gera música PCM (que pode ser interativa) com qualidade de música lida diretamente das faixas de áudio do CD (que possuem alta qualidade, mas sem interatividade).

8. Armazenamento

•Gamecube: Mini-DVD patenteado de 1,5GB, Digicard de 1 a 4MB (expansível com SD Card de até 64MB)
•X-Box: DVD-ROM de 4,7GB, Memory Card de 8MB, HD de 8GB
•PlayStation2: CD-ROM de 650MB ou DVD-ROM de 4,7GB, Memory Card de 8MB; futuro upgrade: HD de 20 a 40GB
•Dreamcast: GD-ROM de 1GB, VMS/VMU de 128KB; futuro upgrade: Zip Drive com discos de 100MB
•Outros:
–Saturn = CD-ROM de 650MB, Memória Interna de 32KB (expansível com Cartucho para save de 1MB)
–PlayStation = CD-ROM de 650MB, Memory Card de 128KB
–Nintendo 64 = Cartuchos de até 64MB (512 Megabits), Controller Pak de 128KB
•Comentários: a Sega foi a primeira a inovar, criando o disco de alta densidade para o seu Dreamcast, o Giga Disc, ou GD, capaz de armazenar 1GB. PlayStation2 e X-Box utilizam DVDs comuns, capazes de armazenar até 4,7GB. A Nintendo deu um passo considerável também, abandonando de vez os cartuchos e adotando o exclusivo Mini-DVD desenvolvido pela Matsushita, capaz de armazenar 1,5GB. Em matéria de dispositivo para salvamento de dados, o Dreamcast sai em desvantagem com o seu VMS/VMU de apenas 128KB, enquanto o PlayStation2 e o X-Box adotam seus Memory Cards de 8MB. O Gamecube da Nintendo possui o Digicard, cuja memória ainda é indefinida, mas gira em torno de 1 a 4MB. Porém, como esta quantidade é relativamente baixa, ele terá um adaptador que permitirá o uso dos SD Cards da Panasonic, que vão até 64MB. Atualmente, fala-se bastante de acessórios para armazenar grandes quantidades de dados, devido ao acesso à Internet; o Dreamcast terá um Zip Drive que lê discos de 100MB, enquanto a Sony lançará um HD (Hard Disk, ou Disco Rígido) para o seu PlayStation2 em dois modelos: 20 e 40GB. O X-Box virá com um

Phantom System, Geniecom...)?

Para aqueles que optarem por comprar o console da própria Nintendo e quiserem posteriormente investir em um expansor para leitura de DVD-Video, existe a possibilidade de lançamento desta expansão. Mas, se ele realmente for lançado, certamente não será pela Nintendo, já que isso iria contrariar a sua política de "console exclusivamente voltado para games". Talvez a própria Matsushita possa lançar tal expansão. Por enquanto, ficamos apenas cogitando as possibilidades.

Um fato estranho e ao mesmo tempo agradável, porém, é que, apesar do Gamecube não poder reproduzir filmes em DVD, ele é capaz de decodificar o formato MPEG2 (o padrão de compactação de áudio e vídeo de altíssima qualidade utilizado no DVD-Video). Isso significa que os próprios games do Gamecube poderão ter cenas animadas utilizando o padrão MPEG2 para alcança uma qualidade acima dos atuais patamares (entenda: vídeos de altíssima resolução e animação suave e fluente graças ao frame-rate elevado). Some ainda o fato dos discos de Gamecube suportarem até 1,5GB de dados, mais que o dobro de um CD comum, e os produtores poderão incluir muito mais cenas animadas por disco do que antes. Mas lembre-se de que a própria Nintendo já afirmou que é contra a tendência dos jogos que possuem cenas animais e pouca jogabilidade; a Big N não quer produzir filmes e sim games, portanto continuará concentrada em oferecer uma boa jogabilidade ao invés de produzir cenas em CG, Anime, FMV ou seja lá o que for. Contudo, isso não impede que as empresas subsidiárias e independentes desenvolvam games com cenas de encher os olhos para aqueles que ainda preferem assistir ao invés de jogar.

O "Memory Card" da Nintendo

Como o assunto "disco" foi levantado, outro tema se estende naturalmente: como salvar dados? Antigamente, na era dos cartuchos, havia chips embutidos (EEPROM, Flash Memory ou SRAM) para armazenar dados gravados pelos jogadores (assim como salvar o progresso em RPGs ou recordes em outros tipos de games), além de bateria para manter os dados. Com o advento do CD-ROM e, posteriormente, o DVD-ROM como mídia de armazenamento dos games, impossibilitou-se o salvamento de dados nos próprios discos (ROM significa Read Only Memory, ou Memória Apenas para Leitura; isso significa que não é possível salvar dados). Com isso, as produtoras tiveram que encontrar outra solução. Nos primeiros consoles em CD (Mega/Sega-CD, 3DO e até mesmo o Sega Saturn, entre outros) havia uma memória embutida no próprio console reservada para salvamento de dados. Porém, uma outra opção tem sido adotada: um cartão de memória removível. Ele existe desde os tempos do PC-Engine e também foi utilizado no Neo Geo (em cartucho), mas consolidou-se mesmo com a chegada do PlayStation da Sony, no formato de Memory Card. Hoje, o Nintendo 64 tem o Controller Pak (algo dispensável para um sistema que utiliza cartuchos) e o Dreamcast tem o seu VMS/VMU. Este último foi um novo conceito da Sega de adicionar uma tela de cristal líquido e botões ao dispositivo de memória, implantar funções de um portátil e criar o conceito de PDA (Personal Digital Assistant). A Sony gostou da idéia e criou o seu PocketStation para o 32-bit.

Com a necessidade de criar um dispositivo de memória por ter adotado um disco não gravável, mas sem a ambição de criar uma

parafernália multi-função, a Nintendo veio com o Digicard para o Gamecube. Semelhante a um Memory Card do PlayStation, o Digicard é inserido diretamente no console, que possui duas destas entradas frontais. Em termos de capacidade de armazenamento, há muitas controvérsias: uns dizem que o Digicard possui 512KBytes, outros afirmam que é de 1 a 2MB, enquanto há quem diga que são 4MB de memória para save no Digicard. Seja lá qual for a quantidade certa, ainda assim é mais que o Memory Card do PlayStation e o VMS/VMU do Dreamcast (ambos com 128KB) e bem menos do que o Memory Card de 8MB do PlayStation2. Apesar de possuir menor capacidade de armazenamento em relação ao dispositivo da Sony, o Digicard deverá custar bem menos e, dizem os rumores, ser mais rápido. A taxa de transferência de dados ainda não foi revelada, mas a própria Nintendo promete que ele será altamente eficiente para jogar games (o PlayStation original, por exemplo, demora bastante para salvar os dados no Memory Card).

A Nintendo parece querer disponibilizar mais opções para os seus consumidores,

HD desde o lançamento, contendo 8GB. A Nintendo ainda não anunciou nenhum tipo de disco especial ou HD de alta capacidade para armazenamento de dados para o seu Gamecube (apesar do SD Card de 64MB já ter uma capacidade relativamente boa).

9. Acesso à Internet

•Gamecube: Desde o lançamento; Modem de 56KBps ou de banda larga; acesso a rede para navegação na Internet, baixar conteúdo digital (salvar nos Digicards e SD Cards) e jogos online

•X-Box: Desde o lançamento; Modem de banda larga; acesso a rede para navegação na Internet, baixar conteúdo digital (nos Memory Cards e HD) e jogos online

•PlayStation2: Disponível a partir de 2001; Modem de 56KBps (OnlineStation da Sunsoft) ou de banda larga (kit da Sony); acesso a rede para navegação na Internet, baixar conteúdo digital (nos Memory Cards e HD) e jogos online

•Dreamcast: Desde o lançamento; Modem de 33,6KBps (versão japonesa), 56KBps (versão americana) ou banda larga (futuro upgrade); acesso a rede para navegação na Internet, baixar conteúdo digital (atualmente nos VMU/VMS e, futuramente, nos discos de ZIP) e jogos online

•Outros:

–Saturn = Disponível com o Internet Saturn, um modem de 28,8KBps; acesso a rede para navegação na Internet, baixar conteúdo digital e jogos online

–PlayStation = Não Disponível

–Nintendo 64 = Disponível desde o início de 2000 através do acessório SharkWire da Interact, um modem de 14,4KBps; acesso a rede para navegação na Internet e baixar conteúdo digital (no Controller Pak)

•Comentários: o Dreamcast saiu na frente como um console não apenas dedicado aos games como também para o acesso à Internet, uma tendência que vem se tornando obrigação para os novos videogames. Desde o lançamento do console da Sega, ele vem equipado com um modem que permite o acesso à rede mundial. Porém, apenas recentemente foram feitas implementações para permitir jogos online. Futuramente, a Sega promete um adaptador de banda larga para acesso mais rápido. Todos os outros consoles ainda são uma promessa no campo de acesso à Internet. A Sony promete um kit para início de 2001 que permitirá navegar na Internet, baixar conteúdo digital e jogar online. A Nintendo promete o mesmo para o lançamento do Gamecube, com Modem convencional e adaptador de banda larga. A Microsoft afirma que o X-Box já virá pronto para acessar a rede com adaptador de banda larga desde o seu lançamento, sem a necessidade de fazer upgrades.

10. Leitura de Filmes em DVD

•Gamecube: Apenas nos exclusivos modelos da Matsushita; rumores indicam um acessório que permita a leitura de filmes em DVD no modelo base da Nintendo, mas é improvável

•X-Box: Função do console, sem a necessidade de drivers ou expansão

•PlayStation2: Função do console; necessário carregar drivers de leitura do formato MPEG2 no Memory Card (versão japonesa) ou no chip de Flash ROM interno (versão americana)

•Dreamcast: Futuro upgrade na forma de um drive de DVD

•Comentários: como o PlayStation2 foi o primeiro console a utilizar o DVD, ele foi também o primeiro a permitir que você assista filmes em DVD. Porém, para fazer isso, você precisa gravar os drivers para decodificação do formato MPEG2 (inclusos no CD que vem na caixa do console) para o Memory Card. A versão americana do PlayStation2 vem com os drivers gravados em um chip de Flash ROM interno (que permite atualizações para novas versões dos drivers). Para contra-atacar, a Sega anunciou recentemente um upgrade na forma de um Drive de DVD para o seu Dreamcast; tal acessório, porém, ainda não possui data de lançamento. A Microsoft indica que seu X-Box virá pronto para ler filmes em DVD, sem a necessidade de nenhum tipo de acessório ou driver de instalação. O Gamecube, por ter um Drive de disco que comporta apenas o Mini-DVD de 8cm de diâmetro, não poderá ler filmes em DVD. Porém, a Matsushita irá lançar a sua própria versão do console que, apesar de mais cara, poderá ler DVD-Video. O console base da Nintendo poderá receber upgrades futuros, mas nada foi confirmado.

pois, não contente apenas com o Digicard, ainda desenvolveu um SD-Digicard Adapter. Este adaptador permite que você conecte os cartões de memória da Panasonic chamados SD (San Disk) Cards. Eles estão disponíveis em várias densidades: atualmente, no formato 32MB, 64MB e 128MB, mas até o final de 2001 estará disponível o de 256MB. Porém, o Gamecube está programado para aceitar o SD Card da Panasonic com densidade de 64MB (8 vezes mais dados que o Memory Card do PlayStation2). Este adaptador para SD Card será dedicado não só para dados de games, como também conteúdo digital baixado da Internet.

O uso principal do versátil SD Card da Panasonic no Gamecube será mesmo os games. Imagine a quantidade de dados que você pode salvar em 64MB de memória! Agora imagine as possibilidades! Para facilitar, vamos refrescar a memória: você se lembra dos planos da Nintendo ao idealizar o 64DD para o Nintendo 64? O objetivo era expandir as possibilidades com discos de alta densidade que poderiam ser gravados e re-gravados. Cada disco de 64DD tem 64MB, dos quais 44MB são apenas para leitura e 20MB livres para gravação. Com esta quantidade, você já podia salvar quantidades inimagináveis de informações: veja o exemplo da série Mario Artist, onde você pode criar seus próprios carros, personagens, objetos, animações e até mesmo texturas. Além disso, era possível o lançamentos de expansões para games já existentes, oferecendo novos personagens, cenários, fases, pistas ou veículos (como foi o caso de F-Zero X Expansion Kit). Entendeu como o SD Card da Panasonic pode beneficiar o Gamecube com os seus 64MB de espaço para armazenamento de dados? Como a tentativa do 64DD falhou (por atraso e falta de suporte), este conceito poderá ter sucesso no 128-bit. Com isso, será possível que os games suportem detalhes como ambientes que mudam com o passar do tempo (árvores crescendo, casas sendo construidas, etc.), corpos que ficam caídos no cenário e permanecem lá independente do tempo e distância que você percorre, buracos de bala que ficam nas paredes ou roupa de seu personagem que reflete os danos causados. Indo mais além, será possível que você crie suas próprias fases, personagens, veículos, armas e tudo

Modem 56KBps V90

Adaptador de Banda Larga

mais, oferecendo um nível de personalização jamais alcançado. Quer mais? Os games poderão receber upgrades como novos itens, estágios, opções, personagens ou qualquer outra coisa, que poderá ser baixado da Internet e salvado no SD Card. O único limite é a imaginação dos produtores (imagine o que a mente de Shigeru Miyamoto não pode criar com esta característica em suas mãos).

Conectividade

Como tocamos no assunto "Internet", vejamos quais são os planos online da Nintendo com o Gamecube. Juntamente com a revelação do console, a empresa exibiu dois tipos de modem: um de 56KBps padrão V90 e um adaptador de banda larga (modem a cabo), ambos produzidos pela Conexant (a mesma empresa que fornece o excelente modem de 56KBps da versão americana do Dreamcast). O de 56KBps está programado para ser lançado no mesmo dia do Gamecube (mas não virá com o console, sendo vendido separadamente), enquanto que o adaptador de banda larga será introduzido posteriormente. Com qualquer versão de modem conectada na parte inferior do Gamecube, você poderá se ligar à Internet (provavelmente, com o seu próprio ISP, que pode ser um provedor grátis ou algum que forneça o serviço de cabo) para baixar dados (saves e upgrades para os games), trocar informações e dados com outros jogadores, enviar recordes para rankings mundiais e, principalmente, jogar online através dos serviços da Blue-Tooth Network da Nintendo. Pela política da empresa de concentrar seus esforços exclusivamente em jogos, dificilmente haverá um web browser para você navegar pelas páginas da Internet.

A estratégia de rede da Nintendo ainda não está bem clara, mas os rumores indicam que ela é bem sólida, não algo elaborado de última hora ou em segundo plano. Ao implantar o 64DD, por exemplo, a Big N disponibilizou o serviço Randnet no Japão, que fornecia também páginas online com informações diversas. Se formos voltar um pouco mais no tempo, teremos o serviço Satella View para Super Famicom, com o qual a Nintendo oferecia jogos para o seu 16-bit no Japão. Já que a empresa tem alguma experiência nesta área, como podemos ver, é lógico que ela tem os seus segredos para entrar com tudo nesta tendência da próxima geração que são os jogos e recursos online. O próprio Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo do Japão, reconheceu que, por ser o último console a entrar no ramo de Internet, o Gamecube deverá ter recursos que superem o PlayStation2 e o Dreamcast da concorrência.

Onde Entra o GBA?

A comunicação entre consoles e portáteis tem sido uma característica agradável ao público. A onda surgiu com a febre Pokémon, quando a Nintendo desenvolveu Pokémon Stadium para o Nintendo 64, que vinha com o GB Pak. Com este adaptador, você podia transferir dados da versão Game Boy para o Nintendo 64. Posteriormente, este recurso foi utilizado em games como Mario Golf e Mario Tennis. O Dreamcast entrou na onda quando a SNK ofereceu compatibilidade com o seu Neo Geo Pocket; através de um cabo especial, você pode transferir dados de games do portátil para o console (a exemplo da transferência de pontos de SNK VS Capcom do NGP para Capcom VS SNK do DC). Até o PlayStation2 já tem compatibilidade programada para um portátil: o WonderSwan Color da Bandai (vide Rapidinhas da edição passada).

Como a Nintendo anunciou o Game Boy Advance, seu novíssimo portátil de 32-bit, juntamente com o Gamecube durante a Space

World 2000, nada melhor que tornar os dois sistemas compatíveis. Só que o GBA se comunicará com o GC de várias maneiras diferentes, não apenas para transferência de dados. Conectado em uma das entradas de controle do console de 128-bit através de um cabo, o Game Boy Advance poderá ser usado como um joystick normal, ou então para troca de dados do portátil para o console e vice-versa. Recentemente, Peter Main, o Vice Presidente de Vendas da Nintendo of America, afirmou que o Game Boy Advance será uma parte integral do Gamecube.

Desenvolvimento de Jogos

"É uma dádiva que o Gamecube da Nintendo irá oferecer melhores gráficos e maior qualidade de som, mas ainda mais importante é o fato de que ele fornecerá aos produtores a liberdade para se concentrar na criatividade sem se preocupar quanto a limitações técnicas". Estas foram as palavras de Shigeru Miyamoto, o mago criador de games da Nintendo, a respeito do desenvolvimento de jogos para Gamecube. Isso mostra a nova filosofia de desenvolvimento da Nintendo para o 128-bit: mínimo esforço e máximo resultado. Para comprovar esta política, apenas leve em consideração características como a alta performance geral do hardware, T&L embutida no Flipper, compressão de texturas S3TC, ferramentas de áudio MusyX, grande quantidade de memória RAM...

Contudo, todo este poder e facilidades não valeriam de nada se o console tivesse um sistema complicado para programar os games. Isso tem um peso grande, como podemos ver no passado, quando o Sega Saturn e o Nintendo 64, com linguagens de programação complicadas que exigiam tempo e dinheiro das produtoras, tiveram seus acervos de lançamentos progressivamente reduzidos, enquanto o PlayStation, com sua interface amigável para criação e programação de jogos, atraía cada vez mais produtores e aumentava cada vez mais seus lançamentos. Percebendo o erro, a Sega aliou-se com a Microsoft para implantar o Sistema Operacional Windows CE em seu Dreamcast; isso garantiu aos produtores as ferramentas de desenvolvimento mais amigáveis de todos os tempos. A Sony, com a sua próspera experiência em ambiente de desenvolvimento do PlayStation, consertou os pontos fracos das ferramentas de criação do 32-bit e adicionou muitas vantagens ao introduzir o PlayStation2, mas ainda sem obter as mesmas facilidades do Dreamcast.

A Nintendo, por sua vez, também reconhece a mancada com a linguagem complexa do Sistema Operacional do Nintendo 64 e oferece, agora, um dos melhores ambientes de desenvolvimento disponíveis para as empresas. O primeiro passo foi a contratação da Applied Microsystems Corporation (AMC) para a criação e manufatura do hardware de desenvolvimento (a Workstation) que os produtores utilizarão para criar jogos para o Gamecube.

A AMC tem mais de 20 anos de experiência no mercado de ferramentas de sistema embutidas, por isso a escolha da Big N não poderia ser mais acertada. No início, como o verdadeiro hardware de desenvolvimento para o sistema final ainda estava para ser distribuído, a AMC forneceu dispositivos de emulação para imitar o Gamecube. Correm afirmações de que o hardware de desenvolvimento é tão bom que leva apenas algumas semanas para converter o código emulado para o sistema real do Gamecube, coisa que normalmente leva meses. A Workstation desenvolvida para criar games foi projetada para ser eficiente e proporcionar um tempo de desenvolvimento e programação bem reduzido.

Além do hardware, o kit de desenvolvimento também inclui um compilador produzido pela Metrowerks: o CodeWarrior for Gamecube. Esta empresa é conhecida por oferecer o seu CodeWarrior para vários consoles, como o Nintendo 64 e até mesmo o PlayStation2. Este compilador da Metrowerks consiste em uma coleção de ferramentas de desenvolvimento que permitem aos produtores criar games usando linguagens de programação populares. Em resumo, o CodeWarrior oferece um ambiente de programação amigável para ajudar os produtores e compila (reúne) eficientemente uma biblioteca de códigos para serem usados em conjunto com o Gamecube. Isso vai acelerar bastante o processo de desenvolvimento de games para o novo console.

Atualmente, o kit de desenvolvimento possui apenas as ferramentas básicas para a criação de games. No futuro, contudo, serão incluídas ferramentas para produzir jogos online.

Desde agosto, a Nintendo e todas as suas subsidiárias (Rare, Silicon Knights, Retro Studios, Left Field Productions, NST, NDCube, EAD, Mix-Core...), além de algumas das mais importantes softhouses independentes (Electronic Arts, Capcom e Konami) já possuem os primeiros kits de desenvolvimento, enquanto outras empresas o estavam recebendo até o final de setembro/início de outubro.

Quando perguntado se o Gamecube era mais amigável que o PlayStation2, Shigeru Miyamoto respondeu que nunca criou nada para o console da Sony, mas mencionou que alguns produtores familiarizados com o PlayStation2 receberam o kit de desenvolvimento e afirmaram que o Gamecube é bem mais fácil para se desenvolver e programar games que o 128-bit da Sony.

Parcerias de Peso

Você se lembra do "Time dos Sonhos" que a Sega reuniu para tornar o seu Dreamcast uma realidade? A Hitachi fornecia o processador central SH4, a NEC entrava com o processador gráfico Power VR2, a Yamaha produzia o chip de som SISP e a Microsoft fechava com o sistema operacional Windows CE. A Sony, ao projetar o PlayStation2, contou apenas com sua própria tecnologia, desenvolvendo o Emotion Engine, o Graphics Synthesizer e toda a arquitetura do sistema.

Já a Nintendo preferiu seguir o caminho da Sega reforçou o seu time com alianças de peso. A começar pelo acordo bilhonário com IBM (no valor de 1 bilhão de dólares) para que a gigante dos computadores pudesse fornecer o seu processador Gekko baseado na arquitetura PowerPC. Como disse Howard Lincoln, ex-presidente da Nintendo of America, "ninguém no mundo pode fazer o que a IBM faz". Somente ela pode produzir em massa este incrível processador de 0,18 microns em circuitos de cobre, manufaturados na fábrica instalada em Burlington, nos EUA.

Em seguida temos a Matsushita (mais conhecida no ocidente pela sua marca Panasonic), a maior empresa de produtos eletrônicos no mundo, que desenvolve, manufatura e fornece para a Nintendo os exclusivos Mini-DVDs patenteados e também o drive de disco do Gamecube. Além disso, os futuros DVD-Players da Matsushita terão a capacidade de rodar jogos de Gamecube.

Por trás da arquitetura gráfica do console está a ArtX, uma empresa de engenharia gráfica instalada na Califórnia e liderada por Wei Yen (ex-chefe de operações com a Nintendo na Silicon Graphics, também responsável pela arquitetura gráfica do Nintendo 64). A companhia desenvolveu o processador gráfico Flipper para o Gamecube. Howard Lincoln havia afirmado que o dr. Yen reuniu na ArtX um dos melhores times em engenharia gráfica 3D do planeta, o que se confirma com os dados e imagens do Gamecube. É importante notar, ainda, que a ArtX foi comprada pela ATI, uma respeitada empresa no ramo de gráficos para PC, no início deste ano, por 400 milhões de dólares. Basicamente, o acordo não muda nada em relação a Nintendo, pois os chips da ArtX ainda serão os mesmos e serão fornecidos exclusivamente para a Nintendo.

Uma das maiores inovações tecnologicas do Gamecube é a sua memória do tipo 1T-SRAM, responsável pela grande velocidade no tráfego de informações e harmonia entre o Gekko e o Flipper. Esta avançada tecnologia em matéria de memória RAM é obra da empresa MoSys, instalada em Sunnyvale.

NEC, a gigante japonesa, envolvida de alguma forma na produção de muitos produtos conhecidos, também está aliada à Nintendo. É ela quem manufatura o processador gráfico Flipper (desenvolvido pela ArtX) com a tecnologia de 0,18 microns e também os componentes da memória do Gamecube (tanto a 1T-SRAM da MoSys quanto a DRAM convencional). Atualmente, a NEC está investindo 80 bilhões de ienes (aproximadamente 740 milhões de dólares) para construir uma fábrica no sul do Japão exclusivamente para produzir os semicondutores do Gamecube. As obras, próximas à matriz da NEC, se iniciaram em novembro de 99. Rumores indicam que a Nintendo já encomendou 300 bilhões de ienes (cerca de 2,8 bilhões de dólares) em semicondutores para a NEC.

Outra aliada é a Macronix, cujo papel ainda não está bem claro. Porém, a simples dedução pode nos revelar a função desta empresa: atualmente, é a Macronix que oferece chips de memória ROM para os cartuchos de Nintendo 64. Provavelmente, esta mesma empresa é que está por trás do desenvolvimento e manufatura dos Digicards, os dispositivos de memória para save do Gamecube.

A S3 Inc., empresa de expressão no mercado de tecnologia gráfica para PC, responsável pelas placas de vídeo da série Savage (e também proprietária da empresa Diamond), está fornecendo a tecnologia de compressão de textura S3TC (S3 Texture Compression) para o Gamecube. Esta união foi feita pensando em acelerar a performance alcançada pelo novo console da Nintendo.

A Factor 5, que também tem a sua divisão de jogos (responsável por Star Wars: Rogue Squadron, entre outros), foi uma das primeiras empresas a anunciar aliança com a Nintendo no início do Projeto Dolphin. A empresa está por trás do software de desenvolvimento de som MusyX, que será distribuído aos produtores no kit de desenvolvimento. O MusyX da Factor 5 é aclamado no mundo inteiro e a Nintendo foi esperta em reconhecer a evolução sonora como parte importante de seu Gamecube.

Para introduzir o seu 128-bit ao mundo digital da Internet, a Nintendo convocou a Conexant, famosa empresa no mercado de modems. Não por coincidência, foi ela mesma quem forneceu o excelente modem de 56KBps na versão americana do Dreamcast (ao ser contratada pela Sega of America, pois o modem de 36,6KBps da versão japonesa não era satisfatório para os padrões ocidentais). A Conexant estará produzindo e fornecendo um modem de 56KBps V90 e também um adaptador de banda larga para o Gamecube.

Para garantir um ambiente de desenvolvimento estável para a criação de jogos, a Nintendo contou com o suporte da Applied Microsystems Corp. (AMC), empresa com vasta experiência em ferramentas de sistema. A AMC conseguiu desenvolver um ambiente de desenvolvimento que, dizem os rumores, é muito mais eficiente que o PlayStation2.

No intuito de acelerar ainda mais o processo de desenvolvimento de jogos, a Nintendo se aliou à Metrowerks, empresa instalada em Austin, no estado do Texas. Seu conhecido compilador CodeWarrior agora vai beneficiar o Gamecube, oferecendo aos produtores uma vasta biblioteca de códigos que permite a criação de games em linguagens de programação conhecidas.

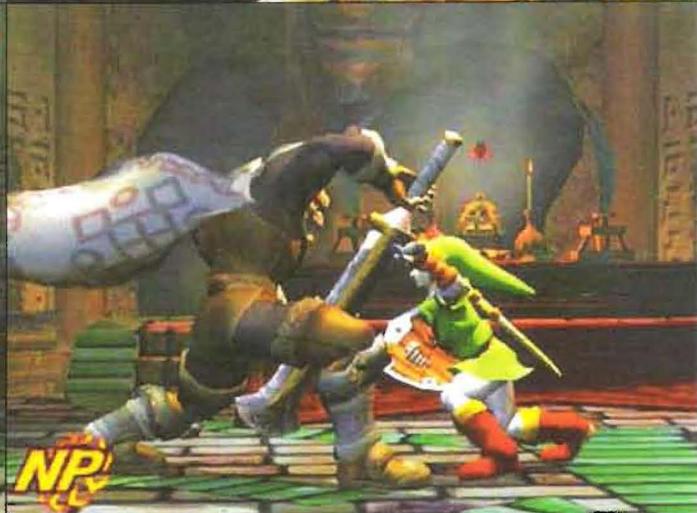
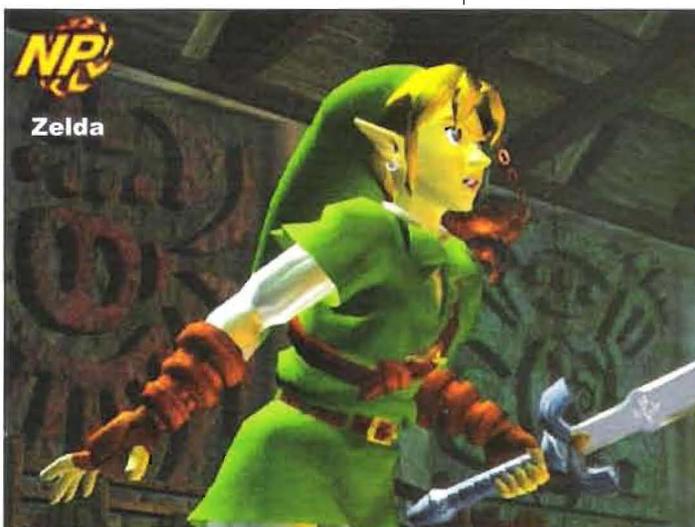
Deu pra perceber que o Gamecube não é um console simples, fruto dos esforços únicos da Nintendo. Ele é o resultado de uma grande união comandada pelos ideais da Big N, com contribuições da IBM, Matsushita, ArtX/ATI, MoSys, NEC, Macronix, S3, Factor 5, Conexant, AMC e Metrowerks; empresas escolhidas à dedo para oferecer a melhor tecnologia possível.

E os Games?

Toda revelação de console deve ter softwares para demonstrar o seu poder. O Nintendo 64 teve o rosto de Mario sendo modificado por Miyamoto e uma série de vídeos da Silicon Graphics (com qualidade que, na verdade, nunca foi alcançada pelo console). O Dreamcast teve o rosto do ex-presidente da Sega of Japan, Soichiro Irimajiri, sendo manipulado em tempo real pelo próprio. O PlayStation2 foi o único que apresentou games de verdade, não apenas demos técnicos, em sua revelação (apesar disso, muitos destes games anunciados naquela época ainda nem foram lançados).

E o Gamecube, o que tem para mostrar? Mais ou menos o que o Dreamcast e o Nintendo 64 tinham para mostrar: demos. A própria Nintendo afirmou que todos os softwares exibidos, por Shigeru Miyamoto e subsidiárias, eram apenas demos para ilustrar a capacidade do console e não deveriam ser considerados verdadeiros jogos (aliás, nenhum game foi oficialmente anunciado até agora). A maioria das exibições estavam rodando diretamente do poderoso hardware do Gamecube, mas outros eram apenas vídeos de cenas pré-renderizadas (CGs).

Um dos demos mais impressionantes, por incrível que pareça, não estrelava Mario, mas seu esquecido irmão Luigi. Com o título de Luigi's Mansion, o demo, rodando diretamente no Gamecube, continha um tema sombrio, numa mansão mal assombrada, onde uma versão bem animada de Luigi caminhava. O breve demo

Zelda

estava cheio de visuais incríveis, desde a maneira com que o corpo de Luigi se esticava e suas expressões até a transparência e brilho dos fantasmas, as luzes, as formas, os objetos, o nível e quantidade de detalhes.

Outro amado título da Nintendo não poderia faltar nesta apresentação: Zelda. O criador Shigeru Miyamoto exibiu o demo em tempo real que ele e seu time prepararam para impressionar o mundo com o poder do Gamecube. A cena começava com Link e seu eterno inimigo Ganondorf se encarando em uma arena fechada extremamente detalhada, desde o chão, as inscrições e ilustrações em alto e baixo relevo nas paredes, a escadaria, as colunas... Link foi construido com um número de polígonos geralmente utilizado apenas nas mais bonitas cenas pré-renderizadas; seu modelo contém detalhes como cabelo esvoaçando, olhos e boca que se movem, um brinco de argola, luvas de couro construidas com detalhes incríveis e muito mais. Só a espada empunhada por Link já seria motivo para cair o queixo, já que ela reflete o ambiente em tempo real e também age com a origem de luz, além de detalhes minuciosos como o Triforce gravado em baixo relevo na lâmina. Ganondorf não fica para trás em qualidade, pois também empunha a sua gigantesca espada com suas mãos que possuem os dedos renderizados separadamente até as unhas, muitos objetos em sua armadura, uma boca que se move e possibilita que você veja os dentes e uma capa de pano pintada que se move realisticamente. Após alguns

Perfect Dark

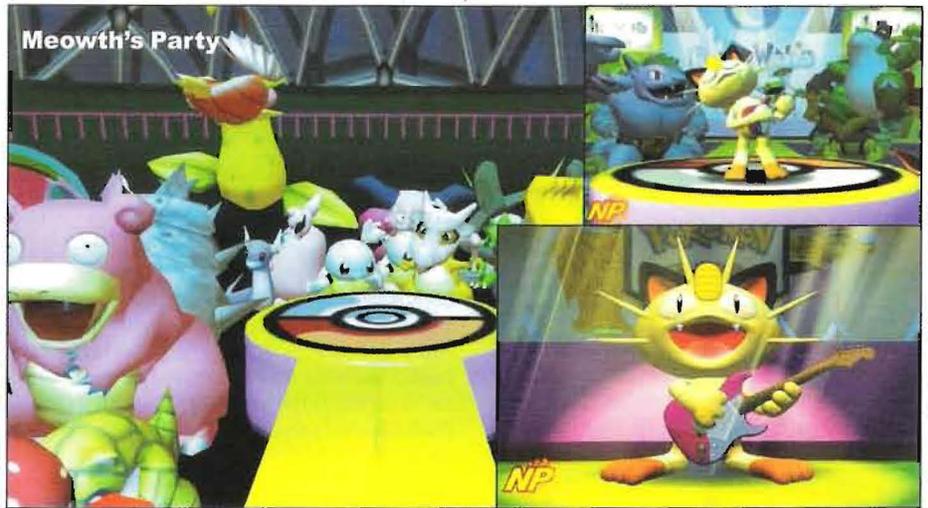
momentos em que os dois ficam se olhando, Link e Ganondorf engajam num embate, batendo espada contra espada (o que resultava numa chuva de partículas brilhantes que iluminavam o cenário e os personagens) e realizando diversas manobras de esquiva e ataque. O demo terminava com Link partindo para cima de Ganon. O mais impressionante é que, segundo rumores, Miyamoto e seu time produziram este demo às pressas! Se isso já é uma das coisas mais impressionantes já vistas em tempo real, imagine o que não é possível realizar com um bom tempo de desenvolvimento.

Mario 128

Para mostrar a habilidade em processamento de polígonos do Gamecube, Miyamoto controlou um demo em tempo real intitulado Mario 128 (que também não pode ser considerado um game). O mestre controlava separadamente cada um dos 128 Marios que apareciam ao mesmo tempo na tela num ambiente cheio de detalhes e efeitos em 60 frames por segundo e nenhum traço de slowdown. Se formos contar apenas os Marios, construidos cada um com 700 polígonos, teremos: 700 polígonos X 128 Marios = 896 mil polígonos por frame, isso X 60 frames por segundo = 5 milhões 376 mil

polígonos por segundo (sem contar o cenário).

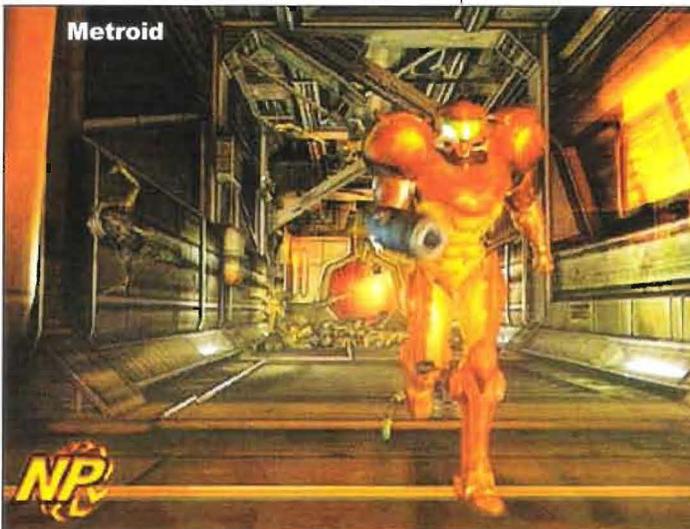
Outro demo técnico que, sem roubar o show, impressionou também, foi o Cars Demo, que envolvia modelos de carros altamente detalhados e multiplicados. Neste demo, um Dodge Viper construido com 12 mil polígonos aparecia na tela (para se ter uma idéia, carros no PlayStation geralmente são construidos com 300 a 500 polígonos; no Dreamcast e PlayStation2 este número varia entre 2 e 5 mil polígonos). Para espanto de todos, o demo continuou e outro modelo (também com 12 mil polígonos) apareceu na tela. Depois outro. E outro. E outro... Após algum tempo, tínhamos um total de 12 carros se movendo ao mesmo tempo na tela a 60 frames por segundo. Fazendo as contas, temos 12 carros com 12 mil polígonos cada um, que resulta em 144 mil polígonos na tela. Multiplicando este número pelos 60 frames contidos em um segundo, temos o incrível total de 8 bilhões 640 milhões de polígonos por segundo. Impressionante, não?

As subsidiárias da Nintendo também produziram alguns demos para a exibição do Gamecube. A Rare trouxe dois deles (ambos em tempo real): Perfect Dark e Banjo-Kazooie, mas os dois pareciam ter sido produzidos na correria, de última hora. O primeiro foi um modelo 3D perfeito em tempo real de Joanna Dark (o modelo de alta definição que aparece na capa do jogo). Era apenas a heroína de Perfect Dark rotacionando na tela em meio a um fundo preto (o demo decepcionou, pois todos esperavam a exibição do especulado Perfect Dark 2). O segundo demo, também em tempo real, foi baseado em Banjo-Kazooie. Ele começava com Mumbo Jumbo, Banjo e Kazooie sendo perseguidos por várias criaturas. A quantidade de personagens na tela era incrível, mas isso não salvou o demo, que não escondia ter sido um trabalho corrido. A exibição de Banjo-Kazooie nada mais era do que os modelos do Nintendo 64 com texturas em alta resolução (e mais objetos na tela). Não que a Rare não tenha qualidade a oferecer, mas ela provavelmente teve pouco tempo para produzir demos para o Gamecube.

Havia ainda um grande estande exibindo um vídeo de animação pré-renderizada de um demo da Silicon Knights. Esta subsidiária da Nintendo foi a responsável pela produção de Blood Omen: Legacy of Kain para PlayStation e atualmente está ocupada na produção de Eternal Darkness para Nintendo 64. Há muito tempo ela havia cancelado um game de RPG/Ação chamado Too Human para PlayStation e adivinhe? Era exatamente este demo em vídeo que estava rolando, agora para o Gamecube. Obviamente, o demo impressionou, mas infelizmente foi exibido apenas em vídeo.

A mais nova subsidiária da Nintendo, Mix-Core, composta de ex-estudantes da empresa, ofereceu uma das demonstrações mais bizarras: uma exibição de 5 minutos em vídeo de sua criação intitulada Rebirth. O demo consistia nas desventuras de uma árvore há muito tempo morta que voltou a vida e explora a floresta ao seu redor. O visual de Rebirth é espantoso e único ao mesmo tempo: a árvore possui olhos azuis brilhantes que aparecem em sua abertura, a flora brota do chão e cresce aos céus e a floresta parece ter uma fauna igualmente abundante (como esquilos que passam voando, borboletas, insetos e outros bichos). Apesar de ser uma exibição em cenas pré-renderizadas, Rebirth impressionou pelo nível de detalhes. Além disso, estas cenas possuíam aspectos que podem muito bem ser reproduzidos em tempo real, como a textura de grama do solo e os modelos da maioria das plantas e animais.

Outros demos incluíam Meowth's Party, uma festa em tempo real com os personagens de Pokémon (não poderia faltar) e Meowth como estrela principal tocando uma guitarra (a qualidade dos modelos e a quantidade de Pokémons na tela impressionava por ser um demo em tempo real); Wave Race, uma exibição em vídeo da Nintendo que mostrava os tipos de ambiente e efeitos de água que o Gamecube pode gerar; Metroid, outro vídeo, produzido pela Retro Studios (o que indica que ele não é um game de verdade, que deveria ser produzido nos estúdios internos da Nintendo), mostrando Samus em seu traje espacial fugindo de centenas de criaturas extraterrestres em uma detalhada estação espacial; e, por último, Star Wars: Rogue Squadron, um demo em vídeo da Factor 5 que mostrava naves do universo de Star Wars com uma qualidade que rivaliza o próprio filme.

Como dissemos antes, a Nintendo avisa que nenhum dos demos exibidos pode ainda ser considerado um game real. Miyamoto informou que desejaria muito exibir alguns dos games que vêm sendo produzidos para o Ga-

mecube, mas razões estratégicas impediram que a Nintendo mostrasse estes games em desenvolvimento. Portanto, nenhum jogo de verdade foi oficialmente revelado e aparentemente isso ainda vai levar algum tempo.

Assim, ficamos nas especulações. Miyamoto, por exemplo, confirmou que o próximo Zelda não está muito longe e a demonstração da batalha entre Link e Ganondorf no Gamecube reforça a idéia de um novo capítulo da série no 128-bit. O mago dos games também estava criando a continuação de Mario 64 para 64DD, que estrelaria Luigi também e que foi posteriormente cancelada; Luigi's Mansion pode ser o resultado deste projeto. De Shigeru Miyamoto veio também a notícia de um título online para o Gamecube. A Nintendo ainda não deixaria o seu novo console sem um game de Pokémon, portanto Meowth's Party pode ser a pedida ideal para os fãs. Uma continuação de Wave Race havia sido anunciada anteriormente e a aparição do game em vídeo pode ser a confirmação desta esperada seqüência. Recentemente, a Nintendo oficialmente cancelou Mother 3, o seu projeto de anos para o Nintendo 64; provavelmente o game será movido para o Gamecube. Uma nova versão de Metroid foi anunciada há um bom tempo por Shigeru Miyamoto, mas nada foi dito posteriormente e os fãs perderam as esperanças; a aparição de um demo de Metroid em vídeo na revelação do Gamecube levanta as cogitações mais uma vez. O estranho é que o demo não foi produzido pelo estúdio interno EAD da Nintendo of Japan (responsável pela série), mas pela subsidiária americana Retro Studios, fundada por Jeff Spangenberg, ex-presidente da Iguana; isso pode fazer sentido se levarmos em consideração o fato de que a série Metroid nunca fez sucesso no Japão e que a EAD tem se concentrado em outros projetos para Gamecube e Game Boy Advance. Além disso, há rumores de que a Retro Studios esteja trabalhando em vários games de esporte para Gamecube, incluindo beisebol e futebol americano, um RPG multiplayer, um título de corrida e

outro de tiro em 1ª pessoa. A Factor 5 está produzindo um game de ação 3D chamado Thornado e o vídeo de Star Wars: Rogue Squadron pode também indicar uma continuação. A Mix-Core está produzindo o estranho Rebirth. A Silicon Knights supostamente moveu o seu projeto Too Human do PlayStation para o Gamecube ao se tornar uma subsidiária da Nintendo. A Rare indicou há algum tempo a produção de Perfect Dark 2 para o 128-bit, além de uma continuação de Donkey Kong. Além disso, a Rare está responsável pela produção de 13 títulos com personagens Disney (dos quais o primeiro é Mickey Speedway USA para Nintendo 64) até o final de 2001: supomos que pelo menos um seja para o Gamecube. A Left Field Studios, responsável pelo divertido Excitebike 64, parece estar trabalhando em um título de esporte para o 128-bit da Nintendo. Boatos insistentes indicam ainda que a Capcom cancelou o lançamento de Resident Evil Zero para Nintendo 64 e moverá o projeto para o Gamecube.

Todos estes títulos ainda são rumores, alguns bem fortes e outros ainda vagos. Devemos esperar pela confirmação dos verdadeiros games, que virá com o tempo.

O que temos de concreto é a lista parcial de softhouses que estão oferecendo suporte para o Gamecube. Em primeiro lugar, é claro, temos a própria Nintendo e seus times de desenvolvimento internos. Depois, temos as suas subsidiárias espalhadas pelo mundo inteiro: Rare, Retro Studios, Left Field Productions, NST, Silicon Knights, NDCube, EAD, Mix-Core. De softhouses independentes, poucas anunciaram oficialmente o suporte para o novo console: temos a Acclaim, Titus, Factor 5 e 3DO. Outras empresas, apesar de não terem confirmado suporte oficialmente, são presenças quase certas: Capcom, Konami, Namco, Enix, Midway/Atari Games, Boss Game Studios e UbiSoft. Além disso, outras empresas, como a Electronic Arts, receberam o kit de desenvolvimento e podem confirmar a presença em breve.

Quando Ele Chega?

Em menos de um ano! Para sermos mais exatos, o Gamecube está programado para chegar no Japão em julho de 2001 e outubro de 2001 nos EUA. O dia exato ainda não foi divulgado, o que pode indicar apenas uma previsão

aproximada da Nintendo. Se formos levar em consideração o histórico da empresa, alguns adiamentos são uma possibilidade (o Nintendo 64, por exemplo, foi sendo adiado por meses). Porém, há um fato que pode provar a data prevista: a Microsoft deve lançar o seu X-Box no final de 2001 nos EUA, então seria ótimo para Nintendo sair na frente com o seu Gamecube (julho no Japão e outubro nos EUA) para conquistar o mercado e abafar a chegada de mais um concorrente.

Ao ser lançado, pelo menos no Japão, o Gamecube deve ter 5 títulos disponíveis (ainda desconhecidos) e também acessórios como o controle Wavebird, o modem de 56KBps (o adaptador de banda larga virá posteriormente), o cabo A/V digital e Digicards (o SD-Digicard Adapter não foi confirmado para o lançamento). O conteúdo da caixa ainda não foi revelado, mas supõe-se que venha pelo menos o console, um cabo A/V analógico, um cabo de alimentação AC e um controle (pode-se incluir um Digicard e um disco de demo, mas dificilmente o console terá um jogo incluído).

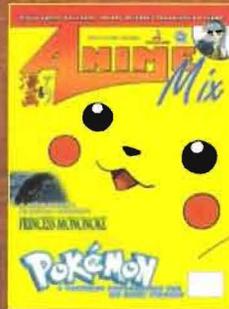
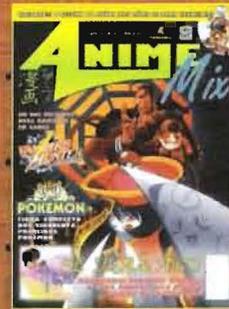
O preço também não foi anunciado, mas acredita-se que não seja muito alto. O ex-presidente da NoA, Howard Lincoln, afirmou que, apesar do hardware poderoso, o console será vendido a um preço acessível ao mercado em massa. Baseando-se em tal afirmação, supomos que ele chegue a um preço médio de 150 a 200 dólares. Os jogos também devem alcançar um preço baixo, pois o custo dos Mini-DVDs manufaturados pela Matsushita é barato.

Por enquanto é só...

E isso foi tudo o que a Nintendo revelou sobre o seu Gamecube. Apenas ficamos sem os detalhes concretos do lançamento e a lista oficial de jogos; informações que, segundo a Big N, serão reveladas durante a E³ 2001 em Los Angeles. Até lá, algumas pequenas informações deverão chegar da Nintendo e produtoras independentes. Ficaremos ligados para publicar tudo o que surgir sobre o promissor Gamecube ■

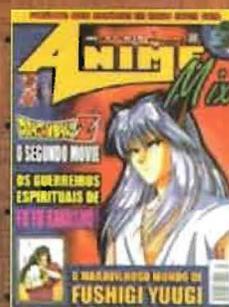
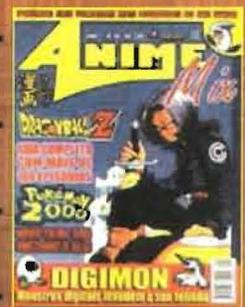
ANIME MIX

TODAS AS NUANÇAS DA ANIMAÇÃO JAPONESA E MANGÁ

Código: R-AMIX 01

Código: R-AMIX 02

Código: R-AMIX 03

Código: R-AMIX 04

Código: R-AMIX 05

Código: R-AMIX 06

Código: R-AMIX 07

Código: R-AMIX 08

Código: R-AMIX 09

Código: R-AMIX 10

Código: R-AMIX 11

Código: R-AMIX 12

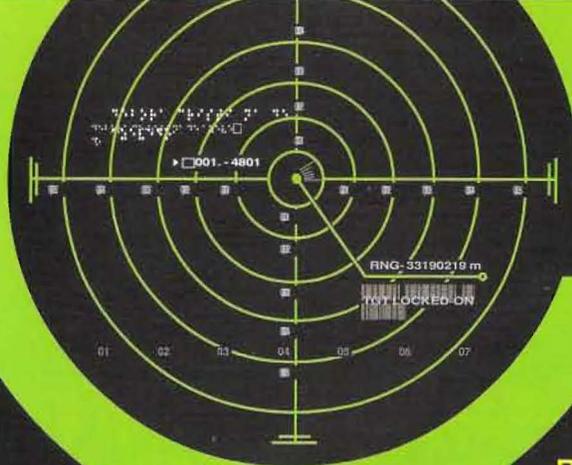
CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. **MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE** (0**11) 3966-3166
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

Cód.: R-AMIX 01 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 02 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 04 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 05 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 06 - Cada R$ 3,99 ( )
Cód.: R-AMIX 07 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 08 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 09 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 10 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 11 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 12 - Cada R$ 3,90 ( )

GAMERS

Espaço do LEITOR

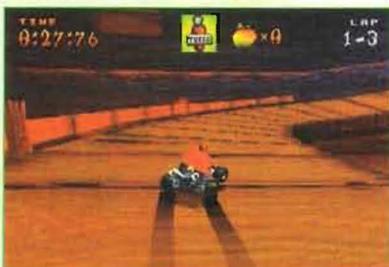
EDIÇÃO 78

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **falecom@progames.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Jogadora apelona...

E aí galera da Gamers, tudo jóia? É a primeira vez que escrevo pra vocês e espero que minha cartinha, escrita com muito carinho e dedicação (nem tanto!) seja publicada (ah! e o meu desenho também!). Tenho apenas uma crítica: o que essas fórmulas de Física estão fazendo na revista? (obs: detesto Física). O que tem a ver como os jogos? ❶ Tenho um PlayStation e não gostei de saber que Metal Gear Solid 2 vai sair parao PlayStation 2. Tem chances de sair para o simples e mortal PlayStation? ❷ Como faço para habilitar o personagem secreto, o policial de Tony Hawk's Pro Skater, sem usar dica (é que já tentei várias vezes e a dica não funciona). ❸ Como vai ser o Dino Crisis 2, em relação aos gráficos? Vai ser melhor? ❹ Como conseguir as gemas no modo Adventure do jogo Crash Team Racing? ❺ E como faço para abrir novas pistas no modo Arcade? Por hoje é só. Beijos infinitos e até breve!

GISELE CRISTINA DA SILVA
MOGI MIRIM - SP

Tudo bem com você "Gi"? De que fórmulas de Física está falando? Poxa, como você pode gostar de games se não gosta de Física (uso de vetores, dimensões, regra da mão direita...). Mas deixando de lado os comentário, aqui vão as respostas feitas com toda a consideração (Sim? Não? Talvez!): ❶ Algo muito pouco provável Gi, mas não impossível. Quanto mais tecnologia, mais se tem a oferecer, ou seja, a transição PS/PS2. Caso Hideo Kojima, o "cabeça" do game, queira fazer uma versão para o PS convencional, o que não seria uma má idéia, não traria quase nada (ou nada) do que o game tem como proposta para PS2: perfeição nas ações do personagens e realismo, como mostrado num vídeo exibido na E³ que deixou todos boquiabertos com a qualidade e os detalhes. Uma versão PS de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty sairia no mesmo padrão do primeiro MGS – algo que talvez possa ficar ofuscado com a versão assombrosamente bem feita do PS2. Nem sempre se pode agradar a gregos e troianos. • Refere-se ao oficial Dick? Tente isso: com um único personagem, colete todos os 30 Tapes no Career Mode. • Pode-se dizer que a melhoria em termos gráficos não são muitas em relação ao primeiro game, apenas ganhou alguns retoques e extras. O que mudou mesmo no jogo foram os ambientes, deixando aquele clima fechado para áreas abertas. • Durante o jogo neste modo, adiquira os troféus, Relics, chaves, CTR Tokens para "pegar" as gemas. ❺ Já neste modo ficamos devendo a precisão, mas parece que você não pode abrir todas as pistas aqui (não jogamos muito, contrariando alguns que pensam que a vida aqui é "jogar e curtir"). Hm... É necessário apelar com o golpe de "beijinho infinito"? Tá usando Game Shark? Brincadeira Gi, mas tá valendo. Até a próxima.

Um suspiro "Saturnino"

Olá amigos da Gamers. Esta já é a sexta carta que escrevo e quero respostas. No jogo Super Robot War F: Final Operation, para Saturn, exatamente no capítulo 43, o que deve ser feito para passar do mesmo? Me respondam por favor! Please!!!

FLÁVIO F. DE LIMA
VILA BANCÁRIA - SP

E aí? Beleza Flávio? Mesmo esta sendo a sexta carta que você escreva, encontramos apenas essa (estranho não). Muito bem, vejamos o que você deve fazer no capítulo (ou será episódio) 43. Acontece o seguinte: Hiiro sai de seu "Gundam Wing". Duo fica impressionado que Hiiro tenha consertadoseu Gundam. Porém ele se mostra bravo, uma vez que reparou que aquele Hiiro canibalizou o Gundam Deathsycle. Lond Bell lhe dá novas ordens para ir para a Austrália e recuperar a Adered Military Base. Quando chegam, encontram Byston conduzindo forças pela Shott Weapon. Marvel Frozen finalmente partirá para cima de você, mas infelizmente as forças de Poseidol também chegarão.

Apresentação "Noiada"

NOW LOADING... PRESS START ou SAVE GAME? E aí pessoal? Tudo bom? Gostaram da minha conexão? Sou super-hiper-ultra fã dessa revista que é a melhor do mercado mundial. É barato pra chuchu!!! Adorei a matéria sobre o preview do novo Fear Effect: Retor Helix, a Hana está uma gata! Agora respondam as minhas questões: ❶ Na edição 46 (aquela com o Rayman na capa)

Seção Noiado!

Frase Destaque!

"O todo sem a parte não é todo. A parte sem a parte não é parte, mas se a parte faz o todo, sendo parte, não se diga que é parte, sendo todo".

Peterson Osborn

Esta carta é dirigida aos loucos mais pirados da tontolândia. Ta tara tatá... Dragon Ball Z... o céu resplandece ao meu re... do... r..... Droga, logo hoje que a Band vai apresentar os novos capítulos de DBZ a minha TV pifa... Bem, como agora não tenho nada pra fazer vou escrever uma carta para aqueles loucos da Gamers pra perder o meu tempo e ficar mais calmo (após aplicar os limits 1.1, 1.2, ... 9.9 da minha lista na falecida e nunca mais usável TV).

*Primeiro iniciando pelo começo do princípio pergunto: ❶ Após Gargalhada Mon digivoluir em Bizzarro Mon, qual é sua próxima forma e como faço para diginvolvê-lo? ❷ Em DBZ não acham um tanto suspeito que após Gokou e Vegeta se "fundirem", aparece um bofe de brinquinho e de roupas peculiares? ❸ "Pipi pipi kashu kashu kapi kashu?" Tradução: "O que qui eu escrevi aqui que não sei?"

❹ Oh! E agora quem poderá para nos defender? ❺ É verdade que se houver uma guerra nuclear no mundo os únicos sobreviventes serão uns certos editores de uma certa revista de games? Então tá. Até a próxima pessoal. Nos vemos na mesma hora e no mesmo canal. Tcchhhhaaaaauuuu Teletubies.

Agora é sério, está aberto o...
Clube de Caça aos Games
Endereço: Rua Gomes de Freitas, bl 173, ap 206, Jd. Itú Sabará, Porto Alegre, RS, CEP 91380-000. Detonamos os melhores jogos de todos os tipos, tamanhos e gostos. Fazemos detonados e brindes como camisetas.

Rodrigo F. Soi... alguma coisa
Poa - RS

Tontolândia é!? Você zuando da nossa cara mano? Tá achando que a revista é de brinquedo?? Tá chamando a gente de... "tonto"?. Ora seu aquilo, aqui não é a tontolândia. Daaarrrrr. Poxa, você gosta de DBZ também? Todo mundo adora esse anime, cara. Tanto que estamos criando um "Mega Zine", onde todos os leitores podem mandar suas sugestões para o enredo, mas vale um lembrete: não é permitindo copiar nomes ou personagens da série original. Então você pode pegar o Gokou e trocar o nome dele para Mokou ou Kokou.

O do Vegeta (que se pronuncia Bedjita mas todos chamam de Vedjita e até Vedita) ode ficar como Sugeta (pronunciando-se Sukita). E o melhor de tudo é que faltando energia ou não, todas as cenas serão exclusivas! Mas deixando a macrapoliolagem de lado. Vamos terminar começando pelo fim: ❺ Bem... o maldito que abriu a boca pra soltar a língua sobre isso vai ser morto até que ele morra disso. Isso foi um segredo guardado a 14 chaves, tendo início como o assunto Roswell em 1945. O suposto OVNI não identificado na verdade era um EGNI (Eggni's Não Identificado). Estávamos em teste quando algo deu errado e a radiação afetou a mente de todos da redação. Mas apenas duas pessoas se superaram: Bizzarro Gargalhada e Minduim. Os outros integrantes da redação, H-Hguinho, Frango Saiyjin (que deu origem a Frango Loiro) e Escrebildo de Josinere Maxitsuhkino (o EJM) ficaram marcados para sempre. Estes adotaram o nomde "Redadores da Gamers" – por isso que não divulgamos nossos nome verdadeiros. Mas voltando ao assunto da guerra nuclear... teremos de mudar de tática. ❹ Nosso altamente avançado robô feito com barro e gravetos. ❸ "Buba buassaur saur buba psy... Duck!" Tradução: "Sei lá mano, linguagem pokémon é coisa de duente!"

❷ Estranho é pouco, além dos caras ficarem se "fundindo" para virar uma pessoa, você não viu quando eles viram chegam ao extremo de seus poderes. Com o fim da série em DBGT, Vegeta e Gokou se "fundem" em Baby-Buiu Govegeta (um babuíno ridículo que traduzindo ao pé da letra seu nome, ficou conhecido como "Babão" – aquele que atua em outro desenho com uma doninha chamada "Eu sou o máximo" – foi chocante descobrir que o lendário super Saiyajin Gokou e o príncipe dos Saiyajins Vegeta chegaram em seu 4 nível e se uniram para virar aquele babuíno ridículo). ❶ Ah! Disso nóis intende que é uma maravilha. No planeta Karutema (de onde viemos), cada pessoa pode evoluir 7 vezes (superioreds aos saiyajins que pode evoluir até cinco vezes e não quatro). Mas vamos do início: Bizzarro Gargalhada, em sua primeira forma, era Gargazarro Birbalhada Mon. Depois ele evoluiu para Barbalho Cigarrada Mon (seu estágio fumante ou nível 2). Então passou pela fase Oboro Bisha Mon (um estágio que ele não gosta de lembrar, mas que todos devem ter visto quando ele atuou como personagem de Darkstalkers, o nível 3). Seu 4º nível foi Rá-Rá Mon, depois Krae-Djudei Monmehameha (ou 30 Timer Mon-mehameha, onde atuou como energia em DBGT).

Bizzarro Gargalhada é nível atual (6). Ninguém imaginou que ele chegaria tão longe e pode digivoluir a qualquer momento. Para que isso aconteça, ele tem de ficar extremamente nervoso para que ele fique rindo sem parar até se borrar (manifestando sua "FORÇA" interior, coisa que ele fez quando viu uma pobre velhinha, na verdade sua avó, escorregar e cair de joelhos gritando "Ai que dor!"... foi ridículo, Bizzarro ficou rindo durante 3 dias seguidos até suas calças não agüentarem mais). Quando o fundo de sua calça se rasga, ele fica sério, pois é aloprado por todos. Ele promete superar qualquer na técnica "Toa Toa em Kasa". Mas não se preocupe, algumas pessoas podem mandar fotos de Bizzarro.

na página 62, vocês falaram do jogo da Bandai, para o PS, Silent Bomber. Eu comprei o jogo e vocês se engaram em dizer que o jogo é fácil e curto, pois eu só parei na missão 12 que é proteger Anri. Agora eu só preciso de... de... DICAS!!! Por exemplo, invencibilidade, todas as E-units, bombas especiais infinitas, seu grupo envencível e o mais importantre: seleção de fase. Por favor, me dêem elas (não de Game Shark), eu preciso delas urgente. ❷ Em Parasite Eve 2, eu parei em Mojave Desert. Há uma porta trancada em que escuto uma mulher gritando e no quarto ao lado vejo um guarda-roupa com dobradiças igual a uma porta. Como faço para ajudar a Aya Brea a sair daí?

Jorge F. Venâncio
Osasco - SP

Por muito pouco você não teve sua carta publicada na seção "Noiado", Jorge. Mas indo direto para as questões: ❶ Sim, ele é muito curto e fácil (pode-se terminá-lo em cinco horas, no máximo). Na parte que você deve proteger Anri, fique atento com o que aparece da sua esquerda (robôs) e o que vem da direita (uma nave bombardeio). Use bombas comuns e sempre em seqüências para maiores danos aos inimigos, para só então detoná-las de uma vez. Você pode penar um pouco quando chegar lá pelo final do jogo, encarando um "tabuleiro" de xadrex mortal (só aqui levará cerca de 30 minutos ou mesmo uma hora, tendo de esquivar e destruir muitas peças até que seu "amigo" apareça para encará-lo). Mas agora vem o pior, ao menos no seu caso: não há dicas! A única que obtvemos é o do Advanced Mode – o que pode não interessar muito no seu caso, já que este aumenta a dificuldade, mas é necessário terminar o game uma vez. Parece que só com Game Shark carinha. ❷ Em Parasite Eve 2 você bem que poderia ser um pouco mais específico... Toda vez que ficar travado num lugar, explique o que foi feito antes (detalhes) e em que CD você está. Neste caso o jeito é procurar uma chave (dããã)... ficamos devendo esta, mas não deixe de escrever descrevendo melhor sua situação (corremos contra o tempo aqui).

GAMERS Correio

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos através da rede. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Danilo Zanon
Nick: Danilospfc
Idade: 16
Cidade/Estado: São Bernardo - SP
ICQ: Não Tenho
E-Mail: danilo-spfc@bol.com.br
Sistema: PC e GBC
Gêneros Favoritos: Adventure, luta, corrida e futebol
Jogos Favoritos: Parasite Eve 2, série Street Fighter e KoF, série RE e Winning Eleven 4
Personagens Favoritos: Ryu e Lara Croft
Frase: Quero conhecer garotas que curtam video game e queiram bater um papo

José Augusto Altran
Nick: Nick, Wod
Idade: Hein? O que é óbvio... brincadeirinha... 16
Cidade/Estado: São Caetano do Sul - SP
ICQ: 79391069
E-Mail: [rapttor@bol.com.br], [Wodkarine2@ig.com.br] e [raptor0@hotmail.com]
Sistema: PlayStation, Super NES, Game Boy, Master System, Atari... PS2 em breve!!!
Gêneros Favoritos: RPG kick ass!!! Gosto de todos os outros tipos como Luta e Survival
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Xenogears, Mario RPG, Resident Evil 3, Pokémon Silver, Marvel VS Capcom, Tomb Raider 2, Metal Gear...
Personagens Favoritos: Aeris, Seph, Red, Kiros (FF), Asuka (Eva), Sabrina, Articuno, Lugia, Dragonair, Haunter (Pokémon), Dan, Gouki, Wol-

Criando um aluno exemplar

E aí pessoal da Gamers. É a primeira vez que escrevo (para vocês). Eu sou um gamemaníaco que gosta de andar informado por isso compro cinco revistas de games todo mês (incluindo a Gamers é claro). Vocês tem algo que nenhuma outra tem: humor! Adoro a seção noiado e já estou até bolando uma carta. Eu tenho umas dúvidas e gostaria muito que vocês me respondessem: ❶ Como faço para criar personagens em Rival Schools 2 para PlayStation? ❷ Já abri todos os times em ISS Pro Evolution (4 All Stars) mas ainda falta um. Qual é? Como faço para abrí-lo? Bom, por enquanto é só. Ah, já ia mes esquecendo. Publiquem um detonado do jogo Legend of Dragoon para PS. Eu já estou no 4º CD e não sei mais o que faço. E sem querer chatear, mas já chateando, adoraria ver códigos de Game Shark para ISS Pro Evolution.

LAURO DA SILVA SOUZA
PIRITUBA - SP

Certinho, tudo bem, pela "ordi"... Oras Lauro, todo gamemaníaco que se prese deve andar informado de tudo (mesmo quem não é tão fã assim). Mas você tem certeza de que temos humor!? LEGAL! Então vamos atuar no ramo da comédia também... mas tem gente que nos crucifica pela seção "Noiado" – pensamos até em ampliar esta, tendo as reportagens explosivas e "As aventuras do Pequeno Anão"... mas deixando a empolgação de lado, podemos ter a resposta que você procura: ❶ Primeiramente seu video game deve ser original japonês para rodar o Simulation Mode (onde você cria seus personagens). Caso não seja, ao escolher o Simulaton Mode, primeira opção, seu jogo trava com uma placa de "proibido". Mas se usar Game Shark com os códigos: D00A6CFA 1040 / 800A6CFA 1000, poderá ter acesso. Feito isso, você poderá escrever seu nome e seu apelido (em japonês ou até usar o alfabeto romanizado). Depois define-se em que escola quer ingressar: Taiyo Gauken, Gorin Kokkou, Pacif High School, Gedo Kokkou e Justice Gauken. Então definirá sua data de nascimento, habilidade especial e seu modo de vida. Em seguida poderá editar o "seu" rosto, podendo escolher tipo de cabelo e características faciais (cara de bobão, CDF, malandro, sarcástico...). Terminando isso, você começará seu ano escolar conhecendo professores e outros alunos, podendo manter relacionamentos amigáveis ou chegar ao ponto de uma forte afinidade. Passará por uma seqüência de perguntas teóricas (em japonês e pode complicar bastante) que definem seu nível de amizade com algus perso-

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Bud Games**
R. Miltom Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

2. **Serra Gringo Clube: O Clube dos Campeiros Viciados**
Av. Dr. José Montaury, 129 - Veranópolis - RS CEP 95330-000
Procuramos sócios. Temos carteirinha. Especializados em Mega, Super NES e PlayStation. É gratuito.

3. **Virtua Games**
R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

4. **Clube Detona Games**
R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

5. **Station Club**
R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129
Para Playmaníacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclube@uol.com.br

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

nagens e mesmo criar um arqui-inimigo. Dependendo de suas ações, seus atributos aumentam (o que é bom) ou baixao (ruim), determinando técnicas que você pode ganhar ao tornar-se amigo de outros alunos ou virando aquele cara mais aloprado da sala de aula. Parece ser extremamente complicado pelo idioma japonês (especialmente quando você tem de cumprir tarefas nas aulas práticas, ou seja, executar os comandos que o professor Hayato lhe manda para poder ser avaliado e melhorar seu desempenho). Fora isso é bem divertido. ❷ Para não ficar na dúvida, confira os segredos e tire as conclusões. Primeiro você deve jogar em todos os níveis de dificuldade (Easy, Normal e Hard), exceto no Master League. Então vença a International Cup, habilitando o time All Stars. Depois vença o International League, habilitando o Training Stadium. Vença a Konami Cup e todas as outras (American, African, Asian, Oceanic, European, Master League, International Cup, International League e Konami Cup). Para jogar com o Master Team, termine a Master League com qualquer time e salve seu progresso. Vá para a opção "Load Master Team" e de loading no seu save (o mesmo pode ser feito com todos os temis com quem terminal). Agora é possível levar dois Master Team para uma partida de exibição e apenas um Master Team para o treino. Depois de vencer o Master Team, pode salvar seu progresso e dar loading a todo momento. Para finalizar sua carta, uns códigos de GS como Pontos Infinitos na Master League (3011757D 00FF), Modificador de Pontos (30073E03 00??), Modificador de Gols (800EE5D0 00??). Observação: Substitua as "??" por números que determinam a quantidade de pontos ou gols. De tudo, ficamos devendo o detonado de Legend of Dragoon.

Uma contribuição para os fãs de King of Ffighters '96

Olá pessoal da Gamers! Meu nome é Ricardo e eu gostaria de dizer que adorei vocês publicaram meus desenhos, muito legal da parte de vocês! Bom, como agradecimento vou revelar um segredo do game The King of Fighters '96 do Game Boy. Sabia que no especial do Iori, que ele deita o oponente no chão, dá pra fazer aparecer um ponto de interrogação em cima da cabeça dele? E assim você pode emendar outro especial, sabiam? É simples, façam o seguinte: dê uma magia ↓→+B, faça bem rápido para a magia sair devagar. Enquanto a magia está indo ao oponente, dê o especial duplo. Você irá passar pela sua própria magia e pegar o oponente para dar o especial. Nisso a magia vai chegar e acertar os dois, "você e seu oponente". Nesse momento, Iori ficará paralizado e aparecerá o ponto de interrogação em cima de sua cabeça. Quando você estiver no meio do especial, aplique outro e destrua o oponente! Legal né? Pouca gente sabe desse truque, como eu não tenho video game avançado, não testei esse código em outros consoles mas no Game Boy deu certo, publiquem esse código pois os fãs de The King of Fighters vão adorar. Bem, muitos abraços para todos aí e até a próxima. "Fuuuuiss".

RICARDO DE SOUZA SANCHES
RIBEIRÃO PRETO - SP

Como vai, Rica? Não só o seu como os demais que chegam, ou seja, tentamos dar chances a todos. Sua dica de KoF 96 para GB veio bem a calhar, não é FÃS DE KOF?

Complicando as coisas?

Olá pessoal! Antes de tudo, obrigado pelo retorno e aumentado o espaço do leitor. Então vamos às perguntas: ❶ Me digam como chegar na dungeon secreta "Cave of Trials" no jogo Star Ocean: The Second Story (AM). ❷ Existe no mesmo algum outro segredo? ❸ Estou pensando em adquirir o jogo Chrono Cross, mas meus amigos me falaram que o modo de batalha é muito complexo e demorado. Por quê? ❹ Por que vocês não fazem uma breve explicação sobre o modo de batalha (como em Grandia e Lunar 2)?

WELLINGTON PEREIRA
GUEIMADOS - RJ

E aí Wellington? Não só você, como muita

verine (MvsC), Kenny, Cartman (South Park), Bizzarro Gargalhada, Frango Loiro, Karen Maeda, Paula Su, Sae Jin, Fabiana, Nathalia, Cris e claro: Allan Martins Altran.
Frase: Queria ser bom que nem o Allan!

Patrick Seabra Guimarães
Nick: Azariel
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: Goiânia - GO
ICQ: 85757273
E-Mail: patricks@ih.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Adventure, RPG
Jogos Favoritos: Série Resident Evil
Personagens Favoritos: Squall (FFVIII)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos vendedor de pamonha e cobrador.

Cristiano D. de Oliveira
Nick: Piccolo SuperNamekSayajin (ou Iceman)
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: São Gonçalo - RJ
ICQ: com defeito, he, he...
E-Mail: cris_ser@super11.net
Sistema: Super Nintendo, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG
Jogos Favoritos: Suikoden II, série FF, Xenogears, Brave Fencer Musashi, Dew Prism e outros
Personagens Favoritos: Iori (KOF), Gambit (X-Men), Iceman (X-Men), Piccolo (DBZ)
Frase: Sei lá... let's be friends, he, he...

Rafael Costa da Silva
Nick: Fério
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Andradas - MG
ICQ: 82741043
E-Mail: ferio@mailbr.com.br
Sistema: Nintendo 64, PlayStation e Game Boy Color
Gêneros Favoritos: RPG, Estratégia, Survival Horror (e seus derivados) e Luta
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Street Fighter II, Command & Conquer e Resident Evil (e seus derivados)
Personagens Favoritos: Ken Masters, Iori Yagami, Cloud, Aeris, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Jill Valentine e Rebecca Chambers
Frase: Sou, ao menos um pouco, parecido com você: curto games também, mas não faço minha vida disso (apenas uma grande parte dela!)

Luigi Papa Lopes
Nick: Luigi Papa
Idade: 23 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: 62435586

E-Mail: mestre_do_jogo@uol.com.br
Sistema: Sega Saturn e Dreamcast
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Aventura e Luta
Jogos Favoritos: Sonic (todas as versões), RPGs, jogos da série Versus (X-Men VS Street Fighter, etc.)
Personagens Favoritos: Sonic, Ken, Wolverine, Duke Nukem
Frase: Sou um SEGA-Maníaco!!

Laís
Nick: Athena
Idade: 13
Cidade/Estado: Londrina - PR
ICQ: Não Tenho
E-Mail: redbull@ilovechocolate.com
Sistema: NES, SNES, Mega Drive, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG e Luta
Jogos Favoritos: KOF, Star Ocean 2, Legend of Dragoon, Wild Arms, Breath of Fire I e II, etc...
Personagens Favoritos: Athena Asamiya (KOF) e Rinoa (Final Fantasy VII)
Frase: "Quem quer faz, quem sabe ensina, quem não sabe nada ensina educação física"

Allan Jacques Garcia
Nick: Angel
Idade: 18
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: Não Tenho
E-Mail: allanjg@ig.com.br
Sistema: Dreamcast
Gênero Favorito: RPG
Jogos Favoritos: Chrono Trigger, Chrono Cross e Final Fantasy
Personagens Favoritos: Crono
Frase: "A dream wich worth living is a dream wich worth fighting for"

Thiago Santos Machado
Nick: —
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 81430977
E-Mail: thiagovila@ieg.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Corrida, Luta, Aventura
Jogos Favoritos: Série Need for Speed
Personagens Favoritos: Lara Croft, Kyo Kusanagi
Frase: O estudo é a luz da vida: economize energia, não estude!

Patrick B. Camargo
Nick: Heaven's Cloud
Idade: 14 anos
Cidade/Estado: —
ICQ: 78061898
E-Mail: heavenscloud@bol.com.br

gente por aí, estava querendo o aumento do espaço do leitor e cá estamos nós. E quanto a suas perguntas, temos: ❶ Simples. No último save point antes do último chefe em Fienal Tower, simplesmente salve seu progresso e saia. Pegue seu Synard para a Fun City e entre na arena de luta, mas não em Private Action. Num dos lados da arena estará o ancião Nedian. Fale com ele para ser enviado a uma Expel virtual feita de suas recordações. Escolha a primeira resposta duas vezes e você será transportado para Arlia. Percebe o pingüim roxo "Vern Vern " que se levanta atrás de você quando entrar em Arlia. Fale com ele para retornar para Expel. Simplesmente fale com ele e escolha a segunda opção: "You silly Vern Vern". Ele fica nervoso e o manda para Nede. Assim você pode viajar entre ambos os mundos. Agora que você chegou em Expel, deixe a cidade e você encontrará seu Synard. Suba a bordo e siga para uma grande ilha deserta na parte sudoeste do mapa (confira seu o mapa). Você avista uma pirâmide na ilha. Desça perto dela e entre na Cave of Trials, onde terá de passar por 13 "pequenos lugares". ❷ Aparentemente não. ❸ e ❹ Complexo e demorado? Eles devem estar no mundo da lua ou se atordoaram com a versão japonesa cara. A coisa se mostra bem simples em sua função. Eis o que você precisa saber. O manuseio dos menus de itens é básico (selecionar o item e confirmar/usar). Quanto ao sistema de batalha, você escolhe entre seus personagens e ataca. Três níveis de ataques vão ser mostrados e estes estão

A seção Debate é o canal de comunicação para você expressar a sua opinião sobre os mais diversos assuntos. Confira o tema proposto, reflita, discuta com seus amigos e familiares, forme uma opinião e exponha seus argumentos. Envie para:

Revista Gamers - Seção Debate
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".
Não se esqueça de especificar o tema sobre o qual você está falando (número da revista e nome do tema) para que possamos organizar as respostas. Tente resumir suas idéias e conclusões o máximo possível, de forma que mais cartas possam ser publicadas aqui nesta seção. Você pode ainda sugerir novos assuntos, basta escrever.

TEMA: Nintendo: Desta vez vai?

Houve um tempo em que o mercado dos videogames era dominado por duas gigantes: Sega e Nintendo. Porém, nesta época, a Big N sempre foi sinônimo de liderança. Desde os tempos do Famicom/NES 8-bit, a empresa dominava o mercado com títulos do naipe de Super Mario Bros (cujo game original é o mais vendido de todos os tempos no Japão, com mais de 6 milhões de unidades vendidas), Zelda e muitos outros. A Sega contava apenas com o seu Master System (Mark-III no Japão), que possuía poucos títulos de expressão. Chegada uma nova era, a Sega saiu na frente com o seu console de 16-bit, o Mega Drive, em 89. Ao apresentar games com qualidade de arcade como Golden Axe e Altered Beast, o "poderoso" Mega Drive (lembra da propaganda?) conquistou uma legião de fãs. O erro da Sega foi ter saído na frente, pois a Nintendo preparava a chegada de seu Super Famicom/NES em 90 (91 nos EUA), o 16-bit mais amado de todos os tempos. Títulos de qualidade inacreditável como Super Mario World, Pilotwings e F-Zero fizeram a cabeça do público e a Nintendo conseguiu recuperar o tempo perdido nesta nova geração. A Sega tinha Sonic, Ecco, Chakan, Toe Jam & Earl, Streets of Rage e o suporte de algumas empresas third party (das quais a principal era a Electronic Arts e os seus games de esporte), mas a Nintendo tinha Mario, Zelda, Metroid e o suporte de muitas empresas como a Capcom (Street Fighter II deu o empurrão definitivo de que o Super NES precisava para consolidar a liderança), Enix (Dragon Quest dominava o mercado no console) e Square (até então, Final Fantasy era exclusividade Nintendo). Segurando sempre um segundo lugar, a Sega tentava virar a mesa com as expansões para o seu 16-bit, o Mega/Sega-CD e o lamentável 32X; enquanto isso, a Nintendo encontrava maneiras de aproveitar tudo o que o seu Super NES tinha para oferecer, e isso foi conseguido através do chip Super-FX (Star Fox foi uma revolução) e da tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling, não o presidente do senado) aplicada em Donkey Kong e Killer Instinct. Depois desta época, o cenário dos games mudou completamente: a Sega lançou o seu console de 32-bit em 94, o Saturn, e a Sony entrou nos negócios de game com o seu revolucionário PlayStation neste mesmo ano (ambos chegaram aos EUA em 95). Com uma política amigável, um console poderoso e facilidade de produção de games, a Sony conquistou não apenas os produtores, como também o coração dos gamemaníacos. Um suporte de qualidade como Ridge Racer e Tekken da Namco, Final Fantasy VII da Square e a chegada do revolucionário Resident Evil da Capcom foram o suficiente para dar ao PlayStation a liderança neste mercado. A Nintendo estava ficando ainda mais para trás, mas resolveu dar um passo ousado lançando, em 96, o seu 64-bit. A opção de usar cartuchos como mídia em uma época em que o CD era força dominante e o baixo número de títulos lançados deixou o público indeciso, enquanto o mercado da Sony crescia mais e mais (a Sega também atacava com títulos de qualidade, mas o tempo deixou o

relacionados diretamente com as magias. Na caixa de menus do seu personagem, repare uma "pirâmide" (deitada) composta com pequenos guardos. Estas são as magias e a cada ataque físico que você aplicar no inimigo, esta "pirâmide" vai se acendendo – você pode usar uma certa quantidade de ataques por inimigo, levando em conta sua resistência. Quando sua vez estiver "passando", seu último golpe fica em amarelo e depois de usado, seu personagem deve esperar a barra de timer encher para atacar novamente. Para usar as mais fortes magias, além de conseguí-las pelo jogo, você deve usar todos os seus ataques de forma a encher a "pirâmide", excetuando seu último quadro (a magia mais forte ou invocação que seu personagem possui). Então cancele seu último ataque e escolha a opção Elemental para escolher entre as magias (esse é o modo de usar as magias). Para usar as invocações ou a melhor magia, repare que o último quadro no topo da "pirâmide" é de uma determinada cor. Repare também numa esfera oval no topo da tela que aparece durante as batalhas. Use magias elementais cuja seus quadros sejam da mesma cor que a da melhor magia/invocação até o círculo oval ficar totalmente daquela cor. Na próxima vez use as magias para encher a "pirâmide" do personagem do quel pretende usar a magia e pronto. Vale lembrar que os inimigos pode usar ataques elementais e mudar as cores impedindo o uso da sua magia. De resto é manjado dos RPGs. Jogando você logo vê a facilidade.

Saturn com um terceiro lugar na briga pelo mercado). Até hoje, o Nintendo 64 é conhecido pelos seus jogos de extrema qualidade produzidos pela própria Nintendo e suas subsidiárias (exemplos? Mario 64, Mario Kart, Zelda, os games da Rare, Ridge Racer da NST...) e os, sejamos sinceros, "lixões" de muitas softhouses third party relaxadas (o que você diz de Superman e Carmageddon da Titus, A Bug's Life da Activision, Earthworm Jim 3D da Rockstar, Southpark Rally da Acclaim, Wargods da Midway?). Com um novo passo neste mercado, Sega e Sony lançam os seus novos competidores de 128-bit, Dreamcast e PlayStation2, deixando a Nintendo mais uma vez para trás. Sem fôlego para continuar a batalha, a Nintendo lentamente deixa o seu N64 e parte para o novíssimo Gamecube. Desta vez, como você pode ver na seção Rapidinhas desta edição (e mais na próxima quinzena), a Big N adota novos conceitos para tentar dominar novamente este mercado, superando o domínio da Sega, derrubando a supremacia da Sony e oferecendo obstáculos para a iminente entrada da Microsoft no mercado de consoles domésticos. O Gamecube tem poder, usa um Mini-DVD como mídia (abandonando de vez os cartuchos), tem um controle que promete revolucionar a maneira de jogar, possui facilidade na produção de jogos, tem a promessa de muitas softhouses de peso (como Capcom e Namco) e certamente terá os títulos de qualidade da Nintendo (Mario, Zelda, Metroid e Pokémon são apenas alguns deles) para reconquistar o seu fiel público. E você? Qual é a sua opinião? Você está torcendo pela Nintendo? Pelo que foi mostrado até agora, você elege o Gamecube como o seu próximo console? Acha que a Big N tem tudo para voltar a ser a número 1? Ou você ainda confia mais no desempenho da Sony ou até mesmo da Sega? Ou acha ainda que a Microsoft poderá dominar com o seu X-Box? Enfim, nesta nova geração, quais são as suas apostas e por quê você está confiando em sua escolha? Na sua opinião, qual será a posição de cada console – Dreamcast, PlayStation2, Gamecube e X-Box – daqui um ou dois anos? Envie-nos sua carta ou E-Mail e mostre a todos o seu console do coração.

Resultado

Tema:
Pirataria: combate ou cumplicidade?
(Edição 75)

• **Pedro Rodrigues Caldas Filho (Via E-Mail / Natal - RN):** Alguma notícia de pirataria no Dreamcast: aqui em Natal já tem em todas as lojas. É uma verdadeira trambicagem, além de não ter CDs originais para vender, dos quais os produzidos no Brasil são caros demais, eles colocam um pirata safado de baixa qualidade com o jogo todo picotado e tem mais estes CDs piratas chineses prateados que não utilizam prata e sim alumínio prensado. Com o uso, o alumínio se desprende e acaba com a unidade ótica, do mesmo modo acontece com o PlayStation. Além da garantia fraca de 3 meses nos videogames, que aparentam em quase todos apresentarem defeito, eles ainda dizem que vale a pena possuir um aparelho desse que não chega a um ano de vida apropriando-se de jogos piratas e isso é em todas as lojas uma falta de respeito ao consumidor. Por outro lado, é bem feito a alguns imbecis que compactuam com a idéia. Gostaria que lessem o meu protesto e dessem a sua opinião sobre o mercado pirata no Brasil e respondessem a pergunta: Por que os fabricantes (Sony, Sega) não fazem um videogame robusto e resistente, com jogos a preços acessíveis (exemplo: SNK), para alimentar o grande mercado de jogos no Brasil?

• **Conclusão:** A edição 75 da Gamers ainda não havia chegado às bancas com este tema até o fechamento desta edição, mas o leitor Pedro Rodrigues se antecipou e chegou metendo a boca na pirataria. Por enquanto, preferimos não elaborar uma conclusão definitiva, pois ainda não houve tempo para que as cartas a respeito deste tema chegassem. Portanto, o assunto continua em pauta. Confira, futuramente, novas manifestações do público em relação ao mercado ilegal que vem atormentando o universo dos games.

GAMERS Correio

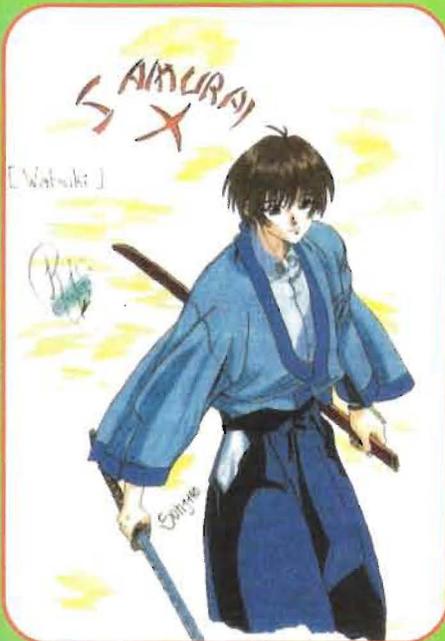
Sistema: Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation, Game Boy Color
Gêneros Favoritos: Aventura e RPG
Jogos Favoritos: The Legend of Zelda: Ocarina of Time/Majora's Mask e Final Fantasy VIII
Personagens Favoritos: Link (The Legend of Zelda)
Frase: Hããããã?

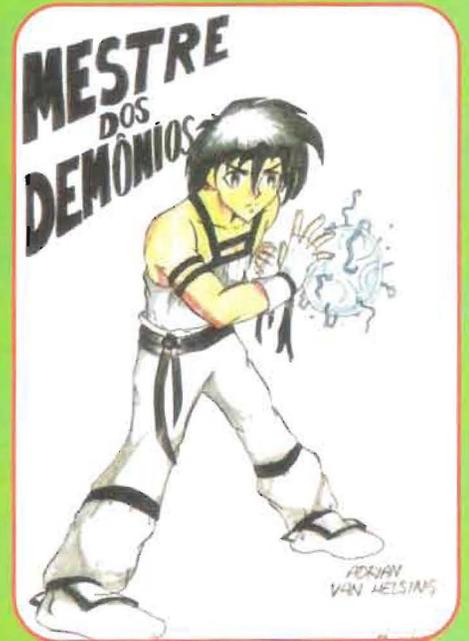
Rafael S. Freitas
Nick: Principe_Evil
Idade: 16 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 74169398
E-Mail: rafael@evamail.i-p.com
Sistema: PlayStation, PC
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Corrida
Jogos Favoritos: Xenogears, Tenchu, Driver, KOF'99
Personagens Favoritos: Athena (KOF), Sephiroth (FFVII), Sogetsu (Samurai Shodown IV)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos trocador e motorista...

Fernando Moritz dos Santos
Nick: Moritz
Idade: 20 anos
Cidade/Estado: Guaíra - PR
ICQ: 41752832
E-Mail: moritz@f1net.com.br
Sistema: Super NES, Nintendo 64, Saturn, PC
Gêneros Favoritos: Pinball, Luta, Estratégia
Jogos Favoritos: Série Pro Pinball, The King of Fighters e Worms Armageddon
Personagens Favoritos: Terry Bogard
Frase: Só Jesus Cristo Salva!

Osvaldo Lira de Assunção Jr.
Nick: Osvaught (Osvaldo+Onslaught)
Idade: 21 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: —
E-Mail: osvaught@uol.com.br
Sistema: Genesis, Saturn, Dreamcast
Gêneros Favoritos: Luta
Jogos Favoritos: —
Personagens Favoritos: Terry Bogard & Blue Mary
Frase: Não me leve a mal, conseguiu acordar o lobo dentro de mim (Terry Bogard, KOF'97)

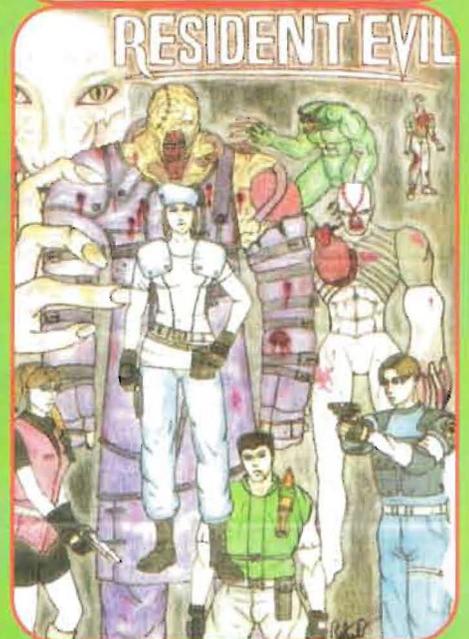
PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Ao enviar sua ficha, você automaticamente está autorizando a publicação destes dados na revista.
PS3: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

FERAS DO TRAÇO

Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

Diogo do N. Cáceres
Sabino - SP

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

Wilson Antonio de Brito
Itaquaquecetuba - SP

Tiago Elias Pereira da Sivla
Guarulhos - SP

Rafael Borges Coelho
Lages - SC

Fagner Alves de Almeida
Itapevi - SP

Fabio Peres da Silva
São Paulo - SP

Thiago Massuo Oba
Campo Grande - MS

Nilton Oliveira de Souza
Natal - RN

Carla da Silva Teixeira
Rio de Janeiro - RJ

David Ronnan dos Santos
São Paulo - SP

GIGAWING 2

JOGO RÁPIDO: TAKUMI E CAPCOM UNEM-SE NOVAMENTE PARA LANÇAR A SEQÜÊNCIA DESTE ÓTIMO GAME DE TIRO

Para começar este review devo dizer que este jogo é realmente pequeno. Quando eu estava no começo deste artigo (eu costumo escrever sobre os jogos enquanto eu os jogo) o jogo já havia terminado, e faziam apenas 15 minutos que eu estava escrevendo. Eu acho que todos que jogarem este jogo vão ter a mesma impressão.

O modo de um jogador é muito curto, trazendo apenas quatro fases que não são muito grandes seguidas por 3 chefes. Mas há algumas coisas que ainda estendem a vida deste jogo.

A Capcom colocou quatro personagens, cada um com a sua própria estória. Cada personagem é completamente diferente do outro, em aspecto de armas, especiais e velocidade, então você acaba jogando o jogo muitas vezes. Os personagens também recebem algumas fases diferentes. O jogo também tem 8 níveis de dificuldade sendo o primeiro nível muito fácil, parecendo até um guia de excursão e a oitava dificuldade sendo literalmente impossível. Não espere por muitas recompensas ao terminar o jogo várias vezes, pois você apenas recebe algumas fotos na Art Gallery.

Mas o mais legal de tudo é que você pode unir seus amigos e jogar este jogo no modo multiplayer. Você pode jogar este jogo com até três amigos. Não há nada de diferente do modo de um jogador. Não há fases de bônus e nem nada. Infelizmente este modo oferece muito Slowdown.

Mesmo de um ou vários jogadores este jogo continua sendo muito curto, ainda mais curto do que seu antecessor. O problema é que além da falta de fases adicionais, o jogo ainda tem continues infinitos. É claro que você sempre pode se privar de usar continues, mas acaba sendo uma vergonha que a Capcom, uma empresa tão famosa, tenha dado mancada no aspecto que mais acaba com a longevidade do jogo que são os continues infinitos.

Este jogo também parece dar mancada no que o primeiro jogo deu. Você sai voando, pega bombas e itens, melhora seus tiros, e começa tudo outra vez. Neste jogo você tem um sistema de escudo que reflete os tiros dos inimigos. A sua nave fica rodea-

FICHA TÉCNICA — GAMERS

GigaWing 2 — Dreamcast

Campo	Valor
Produção	Capcom
Criação	Takumi
Origem	Japão
Gênero	Tiro
Jogadores	1 a 4
Memória	GD (1)
Site	www.capcom.co.jp

AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	3.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	2.5
DURABILIDADE	2.0
ACABAMENTO	4.0
Nota final	**3.2**

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Um grande pulo dos sprites do original para os cenários poligonais deste. Trilha sonora caprichada

Contras: Basta mencionar um contra: O GAME É CURTO DEMAIS...

da por um escudo por um breve momento que pode refletir os tiros dos inimigos. Faça isso muitas vezes e vai receber um belo de um Slowdown para deixá-lo ainda mais triste.

E mais uma vez, como o seu antecessor, o jogo dá uma enorme mancada quando o assunto é bomba. Quando você morre o jogo as recarrega. O que significa que você não é encorajado a usar estrategicamente as bombas, e sim apenas usá-las antes que morra, pois vai receber tudo novamente. Mais uma vez a Capcom dando mancada em aspectos básicos. TSC... TSC...

A Takumi melhorou algo que foi na apresentação do jogo. Gigawing 2 foi feito para ser rodado na placa de arcade Naomi da Sega. Isso significa que todos os desenhos do jogo são em alta resolução e muito bem feito. Tudo aqui é muito bem animado, sendo as naves até os cenários adicionam bastante. Os tiros parecem serem uma mistura de polígonos e sprites, e tudo isso acontece pela tela inteira, una isso com o sistema de refletir os tiros no modo de quatro jogadores e vai receber um enorme Slowdown. Mas para falar a verdade de vez em quando os Slowdowns dão um belo efeito ao jogo.

O som do jogo também foi um pouco melhorado comparando com os outros títulos da Takumi. A música é completamente orquestrada. Ao todo este jogo não é nenhum Axelay ou Lords of Thunder, mas com certeza ele mostra que a Takumi está melhorando e que um dia ela vai chegar lá.

Esperamos que da próxima vez os produtores adicionem algumas fases a mais assim como alguns modos para manter a vida do jogo.

PHANTASY STAR ONLINE

SONIC TEAM FINALMENTE LANÇA O PRIMEIRO RPG ONLINE PARA CONSOLES

Aviso: Phantasy Star Online vai dominar a sua vida, se permitir. As suas relações pessoais irão sofrer. PSO vai roubar o seu tempo disponível, e irá entrar frequentemente em seu sonho.

Pode ser que estejamos exagerando, mas PSO é uma das maiores invenções desde Mario Bros. A jogabilidade dele é tão bem feita que você pode passar da hora do almoço até as 3AM num piscar de olhos.

As chances são que se você tem um Dreamcast, provavelmente estará jogando PSO. Todos os usuários do DC devem ter uma cópia deste jogo.

Do momento que liga o jogo você já percebe que não é um RPG normal. Logo no começo você vai poder montar o personagem que quiser, tendo muitas opções à sua disposição.

Há 3 classes para escolher, sendo uma totalmente diferente da outra e mesmo assim balanceadas. Há guerreiros de corpo-a-corpo (Hunters), de longa distância (Rangers) e os "magos" (Forces).

Mas espere há mais! Em adição à classe dos personagens, há também três raças diferentes para escolher. Humanos que são os básicos sem nada de especial. Androids que são mais fortes do que os humanos. E finalmente os Numans que são melhores nas magias.

Há um total de nove variações de raça/classe para escolher.

Depois de escolher o tipo do personagem é hora de determinar a sua aparência. Cores das roupas (mas infelizmente não dá para escolher as roupas), cores da pele e as cores do cabelo são as áreas que você vai poder modificar. A característica mais legal é que você pode ajustar o tamanho e o peso dos personagens. Estas características não ajudam muito no modo de um jogador, mas definitivamente deixa o seu jogador mais personalizado quando jogar online.

Quando você finalmente terminar o seu personagem, você vai receber a escolha de jogar Online ou não. Eu sugiro que comece jogando offline pois você vai poder aprender mais rápido os básicos do jogo.

PSO tem uma estória, mesmo sendo bem fraca ela ainda serve como pretexto para você entrar nas áreas e matar os inimigos. Você pode simplesmente descer no planeta Ragol para apenas explorar ou você pode ir no

• FICHA TÉCNICA — GAMERS

Dreamcast

Phantasy Star Online

Produção	Criação
Sega	Sonic Team
Origem	**Gênero**
Japão/EUA	RPG
Jogadores	**Memória**
1 a 4	GD (1)

Site: www.sonicteam.co.jp

• AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	4.5
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	5.0
ACABAMENTO	5.0

4.4

• PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Primeiro RPG online para console • Muitas classes de personagens • Diversão quase sem fim no modo online

Contras: Inimigos que se repetem com freqüência • Os cenários variam pouco no início • Sistema de mira imperfeito

Hunters Guild no Pioneer 2 para pegar uma missão. Estas missões variam do básico "encontre o tesouro" até o mais bizarro "passe com uma mulher por um labirinto para que ela emagreça e entre no vestido de casamento".

Mas infelizmente logo após completar algumas missões a maior mancada do jogo se torna aparente: seus poucos mapas. Há muitos temas (floresta, caverna, minas e etc.), cada um com níveis diferentes. O problema é que por enquanto todas as suas missões irão ser em uma floresta. Depois você muda para as cavernas. As fases são muito bem feitas e detalhadas, mas depois que tiver que passar por lá pela 50º vez você já vai estar enjoado. Se o Hunters Guild tivesse misturado um pouco mais as missões isso não seria um problema.

Se este jogo fosse apenas de descer nos labirintos, evitar problemas e tirar fotos, este seria um jogo terrível. Mas felizmente Ragol está repleto de criaturas à procura do jantar. O Combate é em tempo real, é parece muito mais simples do que já é. A IA dos inimigos é muito boa e as criaturas sabem a arte de emboscar.

Você também pode personalizar os controles de seus personagens. Há 6 botões - atalho que você pode configurar da maneira que desejar, dando a chance para os jogadores se tornarem mais habilidosos. Os Hunters e Rangers irão devotar seus botões mais para ataques físicos enquanto os Forces irão usar os botões para magias e Monofluids (recarregamento de energia mágica).

Logo que ficar habilidoso no offline, é hora de ir para o jogo online. E é aqui onde a diversão está. Se você já tem uma conta na Seganet se conectar é bem simples. Você apenas escolhe a conta que quer e já está a caminho.

Depois de ter conectado você vai ter que escolher uma nave. Daqui você escolhe uma sala e está dentro! Na sala você vai ver muitas pessoas andando, conversando e até procurando por equipes. Os nomes e níveis dos personagens estarão em cima de suas cabeças, então você vai saber quem é quem. Na primeira vez que entrar em uma sala tudo vai ser fantástico, sempre haverá alguma coisa acontecendo. Você também pode conversar com o cara na mesa para ver os jogos que estão em progresso.

Você pode se unir à um jogo existente ou criar um novo. Se você criar um jogo você recebe muitas opções, incluindo criar um password para o jogo, selecionar o nível de dificuldade e etc. De qualquer modo você vai acabar no Pioneer 2 com uma grande diferença, não estará sozinho.

É difícil expressar como é legal jogar com uma equipe de mais 3 pessoas. Você vai ter que conversar com seu grupo, tomar decisões e lutar em grupo para que todos permaneçam vivos.

Quando você encontrar pessoas que gosta de jogar, você pode trocar Guild Cards. Nestes cartões estão informações do jogador. A melhor parte disso é que você pode trocar pequenos e-mails com eles, mesmo estando offline. O melhor de tudo é que você pode procurá-lo na rede sem ter que entrar de sala em sala.

Os gráficos como mencionado anteriormente são muito legais. Em algumas áreas há alguns deta-

lhes feios, mas eles não subtraem do jogo ao todo. Os efeitos das magias e armas são muito bem feitos, mesmo que não vão deixar ninguém maravilhado.

Os inimigos são muito bem feitos, mesmo que não sejam muito variados. Há cerca de uma dúzia de inimigos por tema, mas eles são todos bem animados e desenhados como os jogadores. O melhor de tudo é que mesmo se a tela de encher de inimigos quase nunca há slowdown, o que é muito bom para um console.

As conexões são geralmente muito boas, havendo apenas algumas mancadas nos horários de pico, mas nada que acabe com a diversão do jogo.

Outra coisa boa em se jogar jogos online é que você vai poder pegar itens que não estavam disponíveis. Há toneladas de armas e itens raros, e o melhor de tudo é que com a grande quantidade de inimigos que vai encontrar, subir de level é uma coisa muito fácil quando está com amigos.

Um amigo que nunca o deixará na mão é o seu MAG. Quando você começa pela primeira vez uma missão, ele apenas fica atrás de você sem fazer nada. Dê comida para ele e com o tempo ele vai começar a ganhar levels, e quando menos esperar ele estará o ajudando no calor da batalha recuperando a sua energia ou usando magias poderosas.

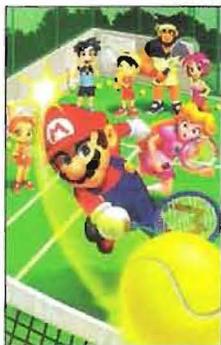
As músicas do game são muito legais, mas nada além disso. A música fica mais tensa quando os inimigos aparecem. Os efeitos sonoros também são adequados, permitindo que o jogador saiba a força de seu golpe ou fique alerta quando algo está por perto.

Este jogo enfatiza no geral o desenvolvimento dos personagens e as batalhas. Os quebra-cabeça do jogo são muito simples e nem merecem serem mencionados.

Se você está procurando por um jogo que não enjoa tão fácil, PSO é para você. Quando você pensa que está tudo acabado, alguém com 20 níveis a mais aparece na sua frente. Há tanto para fazer e explorar que você nem vai saber por onde começar, esta é a marca de um ótimo jogo.

(C) SEGA / SONICTEAM 2000

MARIO TENNIS

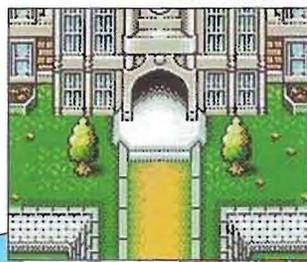
A DIVERSÃO SUPREMA CHEGA AO PORTÁTIL DA NINTENDO

A Camelot é responsável por muitos jogos de esporte de qualidade. Hot Shots Golf trouxe para os jogadores uma nova vida ao gênero, com personagens bonitinhos e cenários meigos. Para a Camelot, conhecida por seus jogos de RPG, essa foi uma grande mudança. O mais surpreendente de tudo foi a escolha da Nintendo ao decidir que a Camelot iria fazer Mario Golf para o Nintendo 64 e para o Game Boy Color. Este título foi um sucesso nas duas plataformas, e agora a Camelot nos surpreende mais uma vez ao trazer Mario Tennis para o Game Boy Color e N64. No caso do GBC, eles trouxeram a sua experiência no gênero de RPG (como jogos Beyond the Beyond e Shining Force III).

A técnica de distribuição de estatísticas com a jogabilidade boa é o que faz deste jogo bom. Você constrói seu personagem, como em um RPG, e ao invés de lutar em batalhas, você completa desafios contra o computador. Na quadra onde você joga, você vai encontrar treinadores que irão lhe dar dicas sobre os conceitos básicos do jogo e etc. Depois de completar um desafio você recebe pontos de experiência, o que aumenta o nível de seu personagem, como em qualquer outro RPG. Aqueles que jogaram Mario Golf para o GBC irão se sentir em casa aqui.

Se você jogou a versão do N64 de Mario tennis então já sabe que a jogabilidade é maravilhosa. O GBC faz um bom trabalho para emular esta jogabilidade, mesmo que venha um pouco limitada por causa do aparelho de mais de uma década da Nintendo. Como na versão do N64, o seu personagem pode rebater bolas fortes ou mandar a bola por cima. O controle "e bem rápido e responde muito bem (mesmo que o D-Pad do Game Boy não seja o mais indicado para jogos com muita ação).

Os jogos de multiplayer são idênticos aos de um jogador - mas você joga apenas com um amigo. Não há nenhum slowdown e tudo fica perfeito como no jogo de um jogador. O mais legal de tudo isso é que você pode jogar com o seu amigo com um personagem que você mesmo criou. A compatibilidade com o N64 também é impressionante, você pode construir o seu personagem e transportá-lo para o Mario tennis do N64, e jogá-lo, completamente poligonal!!!

Os gráficos e sons do jogo são o máximo que o Game Boy Color pode fazer. A música não é irritante (e isso é bom) e os gráficos de um certo modo são até impressionantes. Os efeitos sonoros do jogo são bem atrativos e você percebe que foi feito um grande trabalho por trás deste jogo.

A Camelot focalizou suas forças neste ótimo jogo de Game Boy Color. Se você apenas gosta de criar seu próprio personagem e vê-lo crescer mais forte, ou apenas gosta de um bom jogo de Tennis então não perca este jogo de jeito nenhum. Para falar a verdade eu não tenho muito o que reclamar neste jogo pois ele tem uma ótima qualidade e vai agradar a todos os gostos.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Mario Tennis

Game Boy Color

Produção	Criação
Nintendo	Camelot
Origem	**Gênero**
EUA	Tênis/RPG
Jogadores	**Memória**
1 a 2	8 Mega

Site: www.mariotennis.com

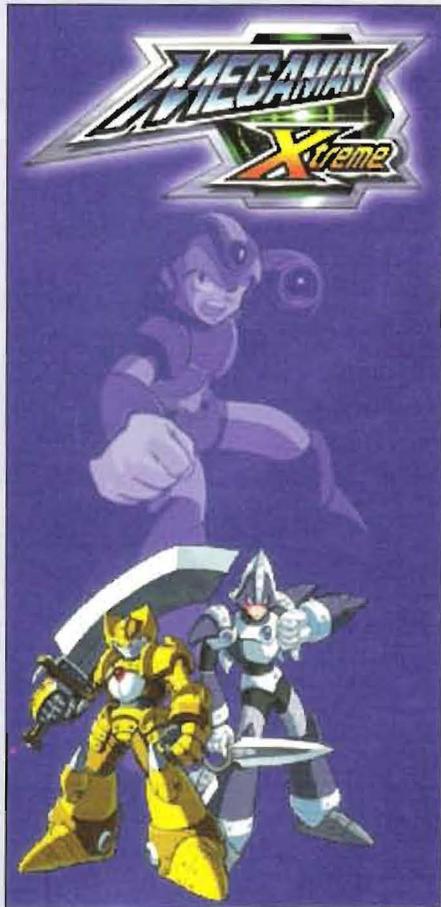
AVALIAÇÃO — GAMERS

Item	Nota
GRÁFICOS	4.5
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.5
ACABAMENTO	4.0

4.2

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Modo de criação de personagem adiciona elementos de RPG para aumentar a durabilidade; Fórmula de jogo simples e divertida

Contras: Vicia

MEGA MAN XTREME

NOVA AVENTURA DO ROBÔ AZUL DA CAPCOM NO GAME BOY

Este jogo é muito legal desde a sua seqüência de abertura. Sprites dos inimigos preenchem a tela, e ao mesmo tempo belas explosões aparecem. A morte dos chefes e subchefes do jogo é muito ao estilo Arcade e bem feitas. E o melhor de tudo, você não precisa pensar em nada enquanto joga este jogo, apenas corre da esquerda para a direita atirando nos inimigos e rezando para que nada de errado aconteça com você. Como nos outros jogos de Mega Man a característica de seleção de fase é muito bem vinda especialmente quando uma fase está começando a ficar muito difícil.

Os Upgrades vêm em três estilos e são bem legais. Estes Upgrades deixam o nosso homenzinho azul mais rápido, mais forte ou fazem com que ele dê pulos mais altos. Durante algumas fases você vai poder controlar robôs gigantes e outros veículos, bem ao estilo de Mega Man X. E finalmente, como qualquer outro jogo do mega Man, a cada chefe que derrota você recebe a arma dele, ou uma variante de sua arma. E como todos os outros jogos do Mega Man é vital a escolha da arma adequada para cada chefe.

Tirando estas características boas, Mega Man Xtreme não é perfeito. Enquanto muitos fãs da série irão se deliciar com este jogo, eu ainda achei muito ruim poder atirar apenas em duas direções.

A detecção de colisão e o sumiço de alguns sprites fazem deste jogo frustrante de vez em quando - é mais fácil você passar através de alguns inimigos do que lutar. Por favor lembre-se que o seu Game Boy não é indestrutível da próxima vez que ficar com vontade de jogá-lo na parede.

No entanto se você tiver persistência neste jogo você receberá recompensas. O jogo é bem profundo para um plataforma: depois de vencer o jogo no Normal você recebe o modo "Hard" que vem repleto de chefes novos e fases ainda mais difíceis. Como um jogo de plataforma, também há partes das armaduras para você encontrar e melhorar os poderes de X. O mais legal de tudo isso é que o jogo é compatível com todos os Game Boys, mesmo sendo um pouco mais lerdo nos preto e branco.

Esteja avisado: Mega Man Xtreme é extremamente difícil em algumas vezes. A sua paciência vai ser testada. Os seus dedos irão começar a doer depois de algum tempo. Mas por alguma razão este jogo ainda vai fazer com que você volte para jogá-lo. É uma grande mistura de plataforma com estilo arcade e uma enorme pitada de diversão. Mesmo o GBC tendo muitos jogos, este aqui se classifica como um dos melhores. Mas não espere nada fácil neste jogo.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Mega Man Xtreme

Game Boy Color

Produção	Criação
Capcom	Capcom
Origem	**Gênero**
EUA	Ação
Jogadores	**Memória**
1	8 Mega

Site: www.capcom.com

AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	2.0
SOM	1.5
JOGABILIDADE	3.0
DURABILIDADE	2.5
ACABAMENTO	3.5

2.5

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Para os fãs do mascote da Capcom, todos os elementos da série estão presentes

Contras: O game não traz nada original e, tecnicamente, está abaixo da média para o portátil

A CONTINUAÇÃO DE SUPER MARIO RPG NÃO FAZ FEIO NO NINTENDO 64

Super Mario RPG não foi apenas um dos melhores jogos de RPG para o Super Nintendo, mas também foi o mais longe que a Nintendo foi ao confiar em um produtor de fora. Infelizmente a parceria que a Nintendo teve com a Square foi reduzida a nada e a Nintendo procurou uma nova produtora para a sua pseudo-seqüência.

Muitos pensaram que isso significaria uma queda na qualidade do jogo. Mas estes produtores, responsáveis por muitos jogos de sucesso como Donkey Kong, Super Metroid, Metroid, Excite Bike está por trás de uma das maiores franquias de RPG para a Nintendo que é o Fire Emblem.

O resultado final foi que esta produtora acabou fazendo um RPG com belos gráficos, uma ótima qualidade e um sistema de batalhas que consegue fazer até com que a gente esqueça a básica trama de "Resgatar A Princesa".

O jogo usa Sprites 2D em ambientes 3D fazendo com que personagens que parecem papéis deslizem por ambientes super coloridos. O Mario tem muitos ataques diferentes, e o texto não aparece simplesmente na tela, ele rola, chega perto ou se distancia dependendo do clima da situação. E enquanto a visão não pode ser controlada, as visões pré determinadas dão um bom ângulo do que está acontecendo na tela.

A exploração acontece nos ambientes 3D e com inimigos visíveis, quando tocar em um inimigo, você vai ser levado para uma batalha no ambiente 2D. Quando entrar na batalha, você e seu oponente poderão usar vários ataques, variando de pulos até marteladas e poderá até trocar de lugar com o parceiro de Mario.

O sistema de parceiro é a característica mais legal do sistema de batalhas, muitos ajudantes irão se unir à Mario em sua aventura. Encontrar estes ajudantes será a chave para o seu sucesso.

As habilidades de Mario e seus ajudantes utilizarão um sistema de pontos de habilidade como nos jogos de Final Fantasy IX. Você vai poder comprar estes pontos, ganhá-los e irão garantir novos ataques para os membros de sua equipe.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Paper Mario

Nintendo 64

Produção: Nintendo	Criação: Intelligent Systems
Origem: EUA	Gênero: RPG
Jogadores: 1	Memória: 256 Mega

Site: www.papermario.com

AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.0
SOM	4.0
JOGABILIDADE	5.0
DURABILIDADE	4.5
ACABAMENTO	4.5

4.4

PRÓS & CONTRAS — GAMERS

Prós	Contras
Uma perfeita integração do mundo de Mario num RPG. A mistura de visual 2D com 3D dá um efeito excelente	O enredo é muito básico

O número de distintivos é limitado pelo Badge Points (BP) que poderá ser aumentado quando subir de nível junto com os Heart Points (HP) e Flower Points (FP) . A maioria dos ataques especiais usam FP, e você só pode aumentar um destes pontos a cada nível que ganha.

Há também vários tipos de pulos, como pular continuamente de inimigo para inimigo, dar um pulo mais forte e até pulos que causam efeitos como deixar o inimigo tonto e etc.

A jogabilidade é ainda mais facilitada com ótimos controles e sem nenhum Loading Time. Na primeira vez que chegar em um Save Point e gravar o seu jogo e perceber que não levou nem um segundo para fazer isso, vai ficar maravilhado. Você provavelmente vai gravar o jogo novamente apenas para sentir a rapidez. Não importa se passar de uma cena para a outra ou algo assim você vai perceber que o jogo não para nenhuma vez para salvar ou carregar uma nova área, perfeito.

O visual do jogo é o perfeito Mario. Há cogumelos e as velhas tartarugas que já está acostumado e tudo conectado com canos verdes. A estória como não podia deixar de ser é muito básica, com Bowser usando o seu Star Rod para raptar a princesa e todo o seu castelo.

O jogo vem carregado com missões secundárias e mini-games como o jogo de cartas que facilmente o prende por horas na TV. Há até um toque de Metal Gear Solid quando a princesa anda escondida pelo castelo tentando obter informações para Mario.

Para terminar este é o mundo de Mario que todos gostamos, só que com novas idéias jogadas no meio que irão agradar até aquelas pessoas que odiavam Mario.

STAR WARS EPISODE I
BATTLE FOR NABOO

SEQÜÊNCIA DE ROGUE SQUADRON ARREPIA NO NINTENDO 64

A franquia do Star Wars não tem feito muito sucesso no mundo dos videogames. Para cada jogo de qualidade como Rogues Squadron há sempre dúzias de jogos duvidosos e de péssima qualidade como Masters of Terras Kasi de contra peso. Sabendo que Battle for Naboo foi feito pelo mesmo time que fez Rogue Squadron é uma boa notícia, mas será que o resultado final vai continuar agradando?

Os gráficos e controles deste jogo tem tanta qualidade quanto o Rogue Squadron. Como o Rogue Squadron, Battle for Naboo mantém o desafio alto o bastante para manter o interesse dos jogadores habilidosos e ao mesmo tempo não é tão difícil ao ponto dos jogadores novatos se darem bem.

Cada missão do jogo coloca os jogadores na pele do Lieutenant Sykes ou o Captain Kael. Os ambientes do jogo são mais eficazes do que o esperado. Enquanto a maioria dos jogos fazem o máximo para parecer que os jogadores são o centro das atenções, neste jogo acontecem muitas coisas independentes enquanto você está no comando.

Os gráficos também capturam o sentimento do Episode I. Os veículos que você controla no jogo, sendo naves ou veículos de solo se adaptam muito bem com os ambientes variados deste ótimo jogo. Os inimigos parecem um pouco mal feitos em algumas vezes, mas o que você iria esperar de um robô? O mais impressionante de tudo é a ação mostrada na tela de uma vez só. É muito excitante ver dúzias de inimigos passarem na sua tela em poucos segundos, e o melhor ainda é ver o seu time todo (mesmo controlado por IA) interagindo com os inimigos. O sentimento de se sentir parte da batalha é muito convincente. E ainda mais impressionante é o fato de tudo isso acontecer sem nenhum slowdown aparente.

Adicione tudo isso com o incrível sentido de ambiente que desafia até Majora's Mask. Se você ver algo no horizonte, pode ter certeza que pode voar até lá e ver o que é de perto e descobrir muitos segredos escondidos pelas fases. A única coisa que vai impedir que você explore livremente as fases são as missões, que em muitos casos são bem urgentes e o forçam a cumpri-las antes de tudo.

Outro resultado positivo da ótima frame-rate é o controle decente que você tem em sua nave. O controle do jogo é muito bem feito e o layout é um dos melhores que já experimentei. Com certeza o controle do jogo adiciona ainda mais para a sua longevidade.

E o melhor de tudo é que no meio de uma missão se estiver cansado de uma nave, apenas vá para o hangar e pegue uma totalmente nova. Vamos dizer que se cansou de seu speeder, então apenas entre no hangar e saia com a sua mais nova Starfighter.

O som e a apresentação geral do jogo é uma das melhores já vistam em um N64. Uma ótima atuação de voz é ouvida durante cada missão e as músicas do jogo, bem o que devo dizer, é Star Wars, e isso é ótimo! Com certeza as capacidades sonoras do N64 foram levadas além de seus limites com este jogo, e é mais uma prova de que o N64 tem grandes capacidades se um jogo for feito com muito esforço.

Este é um dos melhores jogos do gênero para o N64 e com certeza vai ficar para a história do video game também. Agora vamos apenas esperar que a LucasArts faça um modo de multiplayer no próximo jogo deste gênero que lançarem.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Nintendo 64

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

Campo	Valor	Campo	Valor
Produção	LucasArts	Criação	Factor 5
Origem	EUA	Gênero	Tiro
Jogadores	1	Memória	256 Mega

Site: www.lucasarts.com

AVALIAÇÃO — GAMERS

Item	Nota
GRÁFICOS	4.5
SOM	5.0
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.0
ACABAMENTO	4.5

4.5

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Um verdadeiro herdeiro de Rogue Squadron, melhorado em todos os aspectos

Contras: A falta de um modo multiplayer

ONIMUSHA: WARLORDS

CAPCOM + RESIDENT EVIL + SAMURAIS + PLAYSTATION2 = DIVERSÃO

Onimusha finalmente chegou. Depois de mais de um ano de produção e um pulo do PlayStation para o PlayStation 2, como ele ficou? Bem, ele não justifica a compra do PS2. E com certeza não vai afetar muitos de vocês.

De qualquer modo, Onimusha está na pequena lista de jogos de qualidade para o PlayStation 2. Acontecendo no Japão durante o século 16, Onimusha traz uma bela estória. Como em Kessen, Oda Nobunaga e Toyotomi Hideyoshi são os personagens.

Você assume a pele de Akechi Samanosuke, um samurai do clã Silo. Junto com Kaede, uma ninja mulher, você procura pela princesa Yuki do clã Saito. Ela foi raptada por Oda Nobunaga e foi levada para o castelo Inabayama, o qual está sendo atacado por demônios.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

PlayStation2

Onimusha: Warlords

Produção	Criação
Capcom	Capcom
Origem	**Gênero**
Japão	Ação/Adventure
Jogadores	**Memória**
1	CD (1)

Site: www.oni-musha.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.0
ACABAMENTO	4.0
Nota	**3.8**

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

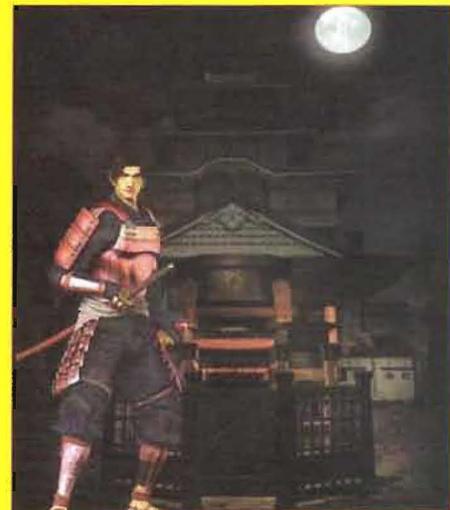
Prós: Uma das maiores produções da Capcom vem para mostrar o poder do PlayStation2, com clima de filme e perfeição técnica

Contras: Infelizmente, o game tem seus defeitos, como os load times entre as trocas de câmera e momentos onde você deve repetir o caminho

Para manter o jogo interessante não irei mais falar sobre a sua estória. No entanto eu digo que é estranho um homem com tanta honra como o personagem principal do jogo se unir à uma ninja que eram mercenários.

Em execução, nenhum jogo se compara com os ambientes de Onimusha. Os gráficos são muito belos, e mesmo sendo superiores à muitos títulos ainda não são impressionantes. Junto com outros títulos do PS2 como SSX e Tekken Tag Tournament, Onimusha basicamente estabiliza um novo básico para jogos da nova geração.

O aspecto gráfico mais impressionante do jogo são suas seqüências em FMV, que o deixarão de boca aberta. Só a seqüência de abertura já me fez ficar impressionado. Este jogo com certeza dá uma prova do que o PS2 é capaz de fazer.

O que impressiona ainda mais são as cenas de corte durante o jogo que são apenas um pouco mais fraca do que as cenas em FMV e mesmo assim não demoram nenhum pouco com Loading Time ou coisas do gênero. A jogabilidade é apresentada do mesmo modo que o Resident Evil, com personagens 3D em ambientes 2D. Mas todos os gráficos do jogo são muito impressionantes e belos.

No entanto, estes detalhes custam muito, que são os loading times. Quando você vai lutar e a câmera vai se modificar, o jogo dá uma pequena pausa que pode irritar depois de um tempo.

Tirando esta pequena irritação, os personagens e inimigos do jogo são muito bem detalhados e bem feitos. As animações do personagem são muito impressionantes e reais. Eu não consigo me lembrar de um jogo tão belo quanto esse desde Soul Calibur.

Devo dizer até que o personagem principal Samanosuke se parece muito com Mitsurigi e a ninja Kaede parece até uma irmã gêmea de Taki. Mas isso pode ter ocorrido por causa dos dois jogos serem muito belos e acontecerem mais ou menos na mesma época.

A decisão mais sábia de todas foi a contratação do ator japonês Takeshi Kaneshiro para fazer a voz de Samanosuke. A sua atuação foi muito boa e realmente valeu a pena. Agora apenas esperamos que a Capcom lance este jogo com uma legenda ou algo assim, sem traduzir o jogo para inglês.

Como os outros jogos de Survival Horror, a trilha sonora realmente ajuda no sucesso do jogo. Diferente dos outros jogos, a trilha sonora deste não é muito alta, ela tem tons leves e plenos. Os sons das batalhas são muito bem feitos especialmente das espadas se ricocheteando.

Onimusha tem sucesso em muitos aspectos, principalmente a apresentação. Mas infelizmente este jogo dá mancada no aspecto mais importante de todos, a jogabilidade. Como é o caso de muitos jogos de Survival Horror, os quebra cabeças podem se tornar algo primário para a jogabilidade.

Onimusha é primordialmente um jogo de ação, os poucos quebra-cabeças que estão no jogo são um pouco chatos e apenas acabam com a continuidade do jogo. A velha jogabilidade de Resident Evil ainda está aqui, com os mesmo defeitos de sempre, será que eles não tinham uma interface menos estranha para este jogo?

A ação sempre mantém as batalhas de curto alcance, estas batalhas adicionam bastante para o jogo, pois você não fica somente atacando, há todo um processo de ataques e esquivas para você vencer um monstro. Você também vai poder contar com magias neste jogo, que podem ser adquiridas roubando as almas dos inimigos.

Mas mesmo com esta jogabilidade legal, Onimusha se dá mal em outra coisa crucial: a dificuldade. Quando você começa a jogar o jogo no Normal (a única dificuldade disponível no começo), você vai poder acabá-lo sem dificuldades em questão de dias, e quando termina o jogo ainda recebe um final que parece incompleto. Quando eu acabei de ver a última seqüência do jogo eu gritei sozinho "Então é só isso?!?".

Quando você termina o jogo um menu de opções vai aparecer com um trailler estranho do Onimusha 2. Se a Capcom está pretendo fazer outro Onimusha baseado no trailler que vi, é melhor ela mudar de idéia pois não tem nada a ver com o primeiro Onimusha.

Outra opção estranha que você recebe é a que permite que jogue o jogo novamente usando a roupa de um panda. E mesmo que você receba outra dificuldade, ela não é tão diferente da normal e quando você acabar o jogo de novo não vai receber quase nada em troca. Enquanto o jogo traga uma grande mudança para a jogabilidade de Resident Evil, ele realmente se torna chato depois de algum tempo de jogo.

Com Onimusha, o PS2 com certeza vai vender mais algumas unidades e vai fazer mais sucesso. Parece um ótimo jogo e se você puder passar por cima dos pequenos problemas vai ver que é um grande jogo. Pena que não tenha uma jogabilidade de um grande jogo. Ao todo Onimusha é um jogo acima da média que teve uma grande idéia e uma execução pobre. Se você gosta de jogos que apelam mais para os gráficos, então considere este aqui, pois ele tem ótimos gráficos mas a jogabilidade é quase nula.

METAL SLUG X

O GAME DE AÇÃO ALOPRADO DA SNK INVADE O PLAYSTATION

A série Metal Slug tem sido a campeã de jogos de plataforma 2D. E o mais novo Metal Slug X para o PlayStation é um jogo necessário para todos os fãs de jogos de tiro 2D.

Para aqueles que não conhecem a série direito, Metal Slug X é um remix do jogo Metal Slug 2. Há algumas diferenças neste jogo como algumas fases que eram de dia agora são de noite e sem falar dos chefes que mudaram um pouco. Mas o que não mudou foi a diversão de acabar com centenas de inimigos usando a sua inseparável metralhadora. O PlayStation fez um belo trabalho em trazer vários Sprites de inimigos de uma vez na tela, tendo apenas um pouco de Slowdown quando estiver jogando com dois jogadores.

Não há nada melhor do que acabar com muitos inimigos com armas diferentes. Em Metal Slug X há muitas armas diferentes incluindo metralhadoras pesadas, lançadores de foguetes, laser e etc. Outro belo aspecto do Metal Slug, são os "Slugs". Os Slugs são veículos que você vai poder controlar pelo jogo, que variam entre tanque, carros e até aviões.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Metal Slug X — PlayStation

Produção	Criação
SNK	SNK
Origem	**Gênero**
Japão	Ação
Jogadores	**Memória**
1 a 2	CD (1)

Site: www.neogeo.co.jp

AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	4.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.0
ACABAMENTO	3.5
Nota final	**3.6**

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós	Contras
Quatro personagens e muita ação. Grande número de sprites na tela com mínimo de slowdown. Elementos extras exclusivos	Jogo relativamente curto no modo Arcade. Load Time lento

Os visuais do jogo são únicos e bem desenhados. A série ficou conhecida por seus gráficos bem detalhados e personagens que pareciam desenho animado. A RAM limitada do PS degradou um pouco os gráficos do original, mas mesmo assim ainda há belos gráficos para manter um jogador interessado.

Um tiro com um lança-foguetes irá impressioná-lo, graças aos belos sons do jogo. Cada arma tem um barulho único e bem feito que faz com que o som do jogo lembre a Segunda guerra mundial.

Há alguns extras no Metal Slug X que você não encontra no Arcade. Um é o Combat Mission School onde os jogadores recebem um ranking dependendo de sua performance em uma determinada fase. Outro é o modo Survival no qual os jogadores ficam jogando o tempo que conseguirem ficar vivos. Ambos adicionam muito para o jogo, mas a maioria dos jogadores irão se divertir mais no modo Arcade.

Há também uma galeria de arte trazendo centenas de desenhos feitos para o jogo.

Se você gosta de jogos de tiro 2D no velho estilo de Contra, você deve ter Metal Slug X. Este jogo trás belos visuais e uma jogabilidade que você não vai encontrar em nenhum jogo 3D.

MEGA MAN X5

O SIDE STORY DO MASCOTE DA CAPCOM CHEGA AO 5º EPISÓDIO SEM NOVIDADES

Os jogos da série Mega Man da Capcom não mudaram muito nestes 14 anos que se passaram. Todos os jogos 2D desta série tem suas variações mas nenhum sai das raizes do jogo original.

Em Mega Man X 5 você assume o papel do nosso conhecido robô azul e um androide chamado Zero - a co-estrela da série. Zero pode usar a sua espada da mesma forma que Strider Hiryu, sem mencionar que ele também absorve os poderes de seus inimigos. Mega Man (ou X como ele é chamado no jogo), continua mais ou menos o mesmo que ele sempre foi, ele pula, desliza, atira e pode até flutuar um pouco graças as suas botas magnéticas. Quando você jogar com Zero você vai praticamente enfrentar os inimigos com seu combo de três ataques, enquanto que quando jogar com Zero você vai preferir acabar com os inimigos de longe.

Aqueles que já jogaram qualquer jogo desta série já sabem o que podem esperar neste jogo. O design das fases são bem básicos e cada chefe tem seu domínio nos quais você vai ter que se infiltrar enfrentando o chefe do lugar no final e depois roubar a sua arma. As fases são bem grandes e na maior parte lineares e não há caminhos secretos. O seu sucesso no jogo depende de sua habilidade com os tiros, pular corretamente e aprender os movimentos dos chefes. Os jogadores da era de 16 bits já sabem bem como é o esquema do jogo.

Os chefes deste jogo são bem interessantes. A maior parte de suas formas são de animais sendo cada um com poder diferente. É claro que quando você acaba com os chefes você recebe uma variante de seus poderes para usar mais adiante no jogo. Para quebrar um pouco a monotonia há pequenos encontros no meio das fases que são muito desafiadores e quase sempre contra androides gigantes.

Há muitas conversas durante as fases para manter a estória do jogo rolando. Basicamente a humanidade começou a colonizar a lua e uma colônia chamada de Euasia sofreu um ataque terrorista. Os terroristas então mandaram o enorme satélite daquela colônia para se chocar com a Terra, os Hunters então se sentem forçados a fazer algo e convocam X e Zero para resolverem este enorme problema. As cenas de corte do jogo são compostas por imagens estáticas desenhadas à mão com algum texto em cima. As cenas de corte do jogo são bem longas e interessantes, graças ao belo design de personagens que a Capcom tem.
Tudo neste jogo é muito bem feito. Os sprites são enormes e são bem detalhados. Há sempre um pouco de slowdown, mas para dizer a verdade isso é algo com que já me acostumei com plataformas 2D - especialmente com máquinas com pouco RAM como o PlayStation. Os sons do jogo também botam para quebrar, as músicas da fase sempre são Rock and Roll pesado com um fundo clássico em todas. A produção sonora do jogo foi muito bem elaborada e executada.

Os fãs dos velhos jogos 2D de Mega Man com certeza irão amar este jogo, no entanto aqueles que nunca ligaram muito para a série até irão gostar do jogo, mas depois de uma semana nem vão lembra do nome do jogo. Então como o recado já foi dado, se você é fã da série então com certeza deverá ter esta jóia, mas se nunca foi muito com a cara do pequeno robozinho azul, então procure algo que faça mais o seu gosto.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

Mega Man X5 — PlayStation

Campo	Valor	Campo	Valor
Produção	Capcom	Criação	Capcom
Origem	EUA	Gênero	Ação
Jogadores	1	Memória	CD (1)

Site: www.capcom.com

AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	3.5
SOM	2.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	2.0
ACABAMENTO	3.5
Nota final	**3.1**

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Excelente animação dos personagens, principalmente os chefes. A seleção entre X e Zero traz alguma variação

Contras: Nenhuma mudança drástica. Faltam elementos para aumentar a longevidade do game

PRÓDICAS

PLAYSTATION

MEGAMAN X5

Nota: este game também é chamado Rockman X5.

Armadura preta de Zero

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Zero e então pressione ↓ (2 vezes), ↑ (9 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Então, pressione ○. A armadura preta reduz mais dano que a vermelha.

Supreme Slash de Zero

Pressione repetidamente → + □ o mais rápido possível. Nota: este é o melhor golpe para terminar com alguns chefes.

Armadura Super Nova de X Buster

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre X Buster e então pressione ↑ (2 vezes), ↓ (9 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Então, pressione ○. Você começará com a armadura Super Nova de Megaman X4.

DREAMCAST

TOMB RAIDER CHRONICLES

Opção Special Features

Entre na tela de inventário e coloque o cursor sobre "Timex-TMX". Segure Y até "Secrets" ler "36/36". Deixe o game e vá para o menu principal para encontrar uma opção "Special Features".

Rome

No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "New Game" e então segure L + R e pressione ↑ para começar em Rome (First Story). Nota: segure os botões até a fase carregar.

Russian Base

No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "New Game" e então segure L + R e pressione ↓ para começar em Russian Base (Second Story). Nota: segure os botões até a fase carregar.

Black Isle

No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "New Game" e então segure L + R e pressione ← para começar em Black Isle (Third Story). Nota: segure os botões até a fase carregar.

Tower Block

No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "New Game" e então segure L + R e pressione → para começar em Tower Block (Fourth Story). Nota: segure os botões até a fase carregar.

NINTENDO 64

PAPER MARIO

Magias especiais

Vá para a viela direita próxima a Toad's House em Dry Dry Outpost. Pule sobre a caixa esquerda e a câmera irá balançar revelando uma área secreta. Fale com Merlee para aprender sobre sua magia especial. Dependendo de quanto dinheiro você gaste, ela irá ajudá-lo durante e após as batalhas. As magias duram uma certa quantia de tempo, mas até lá, te proporcionam mais poder para ataque durante algumas batalhas e mais moedas após as batalhas.

Playroom secreta

Vá para o sul em Toad Town até atingir a área com a Li'l Oink Farm. Pegue a esquerda imediatamente após entrar nesta área (há uma passagem estreita que não é cercada). Acerte as árvores com seu hammer e um tubo irá aparecer à direita. Você poderá então entrar na playroom, mas precisa de um Silver e/ou Gold card para jogar os games.

Música clássica de Mario

Vá para a terceira casa em Koopa Village (há um Koopa tomando sol). Pare bem em frente do rádio e pressione A para sintonizar as estações. Ouça a estação Golden Oldies para ouvir o tema clássico de Mario.

PLAYSTATION 2

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Jogue como um estudante

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + L2 + R1 + R2 e selecione um personagem. Personagens diferentes resultarão em Dojos e estudantes diferentes.

PLAYSTATION 2

X-SQUAD

Nota: este game também é chamado X-Fire (Cross Fire).

Private rank

Na tela título, pressione □, ○, ▲ e comece um novo jogo. Você irá começar com Michaels 9mmS, 99 clips e pontos bônus exibidos quando ganhos.

Sergeant rank

Na tela título, pressione ▲, ○, □ e então comece um novo jogo. Você irá começar com nenhum limite de peso, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 clips e pontos bônus exibidos quando ganhos.

Lieutenant rank

Na tela título, pressione R1, L2, L1, R2 e então comece um novo jogo. Você irá começar com uma shield level 2, nenhum limite de peso, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 clips pontos bônus exibidos quando ganhos e 10.000 pontos bônus quando uma fase for completada.

Captain rank

Na tela título, pressione ○, R1, ○, L1, ▲, R2 e então comece um novo jogo. Você irá começar com radar, nenhum limite de peso, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 clips e pontos bônus exibidos quando ganhos.

Major rank

Na tela título, pressione L2, □, R2, ▲, L1, ○, R1 e então comece um novo jogo. Você irá começar com uma shield level 3, sensor level 3, radar, nenhum limite de peso, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 clips e pontos bônus exibidos quando ganhos.

Colonel rank

Na tela título, pressione ▲, □, ○, □, ▲, ○ e então comece um novo jogo. Você irá começar com uma shield level 3, sensor level 3, radar, nenhum limite de peso, começar a fase com todas as armas, 99 clips para cada uma e pontos bônus exibidos quando ganhos.

General rank

Na tela título, pressione L1 (2 vezes), L2 (2 vezes), R1 (2 vezes), R2 (2 vezes) e então comece um novo jogo. Você irá começar com uma shield level 3, sensor level 3, radar, nenhum limite de tempo, level intermediário de todas as armas, 99 clips para cada uma e pontos bônus exibidos quando ganhos.

Master rank de X-Squad

Na tela título, pressione ○ (4 vezes), ▲, □ (4 vezes) e então comece um novo jogo. Você irá começar com uma shield level 3, sensor level 3, radar, nenhum limite de tempo, master level de todas as armas, 99 clips para cada uma e pontos bônus exibidos quando ganhos.

DREAMCAST

Estágio bônus

Complete o estágio 7 no modo arcade ou random em menos de 5:50, restando pelo menos metade da energia ou com um Super K.O.

Jogue como Kuhn

Alcance e derrote Mahler no modo arcade em menos de 5:50, restando pelo menos metade da energia ou com um Super K.O. Então, derrote Kuhn no estágio bônus.

Jogue como B.M.

Derrote B.M. no modo arcade ou random com um Super K.O.

Jogue como Del Sol

Derrote Del Sol no modo random e complete o

game. Del Sol irá aparecer aleatoriamente como primeiro oponente de Tokio.

Roupas alternativas
Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre uma lutador e pressione ↑ ou ↓.

Tela de pause cheia
Pause o game e pressione X + Y.

Soco poderoso
Segure ← e pressione X (soco).

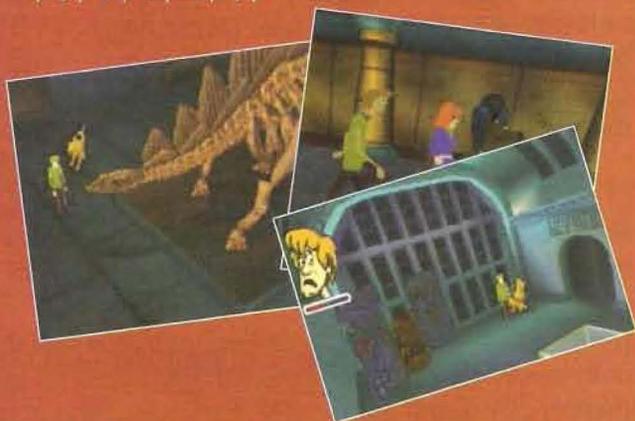
Chute poderoso
Segure ← e pressione Y (chute).

Bike de Charlie
Quando estiver jogando com Charlie, pressione ↓ (2 vezes).

NINTENDO 64

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEPY CAPERS

Pular fase
Durante um jogo controlando Shaggy, segure L e pressione C-▲, C-▼, C-▲, C-▼, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←.

Coragem infinita
Durante um jogo controlando Shaggy, segure L e pressione C-▲, C-◀, C-▼, C-▲, C-▼, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

PC - CD ROM

ONI

Cheat Codes
Nota: você precisa editar um arquivo do game; crie uma cópia backup do arquivo antes de prosseguir. Use um hex editor para editar o arquivo "persist.dat" na pasta game. Vá para hexadecimal offset $44. Mude o valor $02 ou $06 nesse local para $07. Salve o arquivo e comece o game. Pressione [F1] para exibir a tela diary e então entre com um os seguintes códigos para ativar a função de cheat correspondente. Repita o código para desabilitá-lo.

Pressionando [F8] muda os personagens: **shapeshifter**
Invencibilidade: **liveforever**
Munição e energia: **fatloot**
Super munição: **superammo**
Recuperar energia: **elderrune**
1-hit mata: **touchofdeath**
Não poder ser derrubado: **canttouchthis**
Objetos quebráveis: **glassworld**
Vencer a fase: **winlevel**
Perder a fase: **loselevel**
AI controla personagens para lutar um contra o outro: **reservoirdogs**
Modo Gatling guns: **roughjustice**
Modo Daodan power, mais dano: **chenille**
Modo Godzilla, se tornar gigante: **behemoth**
Modo Fists Of Legend: **fistsoflegend**
Modo Ultra, inimigos mais difíceis: **killmequick**
Modo Slow-motion: **carousel**
Modo cabeção: **bighead**
Modo Mini: **minime**
Phase cloak: **moonshadow**
Weapons locker: **munitionfrenzy**
Habilitar modo developer: **thedayismine**

PLAYSTATION 2
DREAMCAST

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Observação: para a versão Dreamcast use R para R1, L para R2 e X para □.

Cheat Mode
Na tela de seleção de personagem, pressione ←, →, ← (2x), →, ←, ↓, R1 (5x), R2 para habilitar todos os pugilistas, roupas e mais. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Pressione □ para ver as roupas.

Todos os pugilistas
Pressione ← (2x), →, R2, ←, → (2x), R1 (2x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Todas as fantasias de feriado
Pressione ← (2x), ↓, →, ↑, R1 (8x), R2, R1 (4x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Fixar feriado em Ano Novo
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1, R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em Dia dos Namorados
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (2x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em St. Patricks Day
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (3x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em Páscoa
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (4x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em Independence Day
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (5x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em Halloween
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (6x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado para Ação de Graças
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (7x), R2 na tela de seleção de personagem.

Fixar feriado em Natal
Pressione →, ↑, ↓ (3x), R1 (8x), R2 na tela de seleção de personagem.

Pugilista gordo
Pressione → (2x), ↑, ↓, →, R1 (2x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Pugilista magro
Pressione → (2x), ↑, ↓, →, R1, R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Pugilista undead
Pressione ←, ↑, →, ↓, R1 (2x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Cabeção
Pressione → (2x), ↑, ↓, →, R1 (3x) na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Big luvas
Pressione ←, →, ↑, ↓, R1, R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Jogo mais rápido
Pressione → (2x), ↑, ↓, →, R1 (4x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Hyper speed mode
Pressione ← (2x), ↓, ↑, ↓, → (2x), R1 (19x), R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Visões adicionais
Pressione R1 (20x), R2, R1, R2, R1 (21x), R2, R1 (18x), R2, R1 (9x), R2, R1 (14x), R2, R1 (5x), R2, ←, →, ↑, ↓, R2 na tela de seleção de personagem. Se você entrar com o código corretamente ouvirá um som. Pause o game para encontrar 15 novos ângulos de câmera.

Começar na partida final
Pressione R2, ↓, →, ↑, ←, R1 (6x), R2, R1 (2x), R2. Se você entrar com

o código corretamente, ouvirá um som.

Ver o final
Pressione → (3x), ↓, R1, R2 no menu principal. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Rumble meter level 1 cheio
Pause o game e pressione R1, R2, ↓, ↑ (2x), ←, R1 (3x), R2.

Rumble meter level 2 cheio
Pause o game e pressione R1 (2x), R2, ↓, ↑ (2x), ←, R1 (4x), R2.

Rumble meter level 3 cheio
Pause o game e pressione R2, R1 (2x), R2, R1, R2, R1 (4x), R2, ←, →, ↑, ↓.

Lutar como Freak E. Deke e Michael Jackson
Pressione R1 (13x), R2, R1 (10x), R2 na tela de seleção de personagem para habilitar Freak E. Deke e Michael Jackson.

Lutar como Freak E. Deke
Complete o modo arcade para habilitar Freak E. Deke.

Lutar como Michael Jackson
Complete o modo arcade duas vezes para habilitar Michael Jackson.

Lutar como G.C. Thunder
Complete o modo arcade três vezes para habilitar G.C. Thunder.

Lutar como Wild "Stubby" Corley
Complete o modo arcade quatro vezes para habilitar Wild "Stubby" Corley.

Lutar como Shaquille O'Neal
Complete o modo arcade cinco vezes para habilitar Shaquille O'Neal.

Lutar como Freedom Brock
Complete o modo arcade seis vezes para habilitar Freedom Brock.

Lutar como Rocket Samchay
Complete o modo arcade sete vezes para habilitar Rocket Samchay.

Lutar como Robox Rese-4
Complete o modo arcade oito vezes para habilitar Robox Rese-4.

Lutar como Mr. President (Bill Clinton)
Complete o modo arcade nove vezes para habilitar Mr. President.

Lutar como The First Lady (Hillary Clinton)
Complete o modo arcade dez vezes para habilitar The First Lady.

Lutar como Rumble Man
Complete o modo championship com todos os personagens e então complete o modo arcade na dificuldade hard para habilitar Rumble Man.

Fantasias alternativas
Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre um pugilista e pressione □.

Fantasia secreta de Ano Novo
Fixe a data do sistema em January 1 para habilitar uma fantasia de bebê para Joey T.

Fantasia secreta de St. Patrick's Day
Fixe a data do sistema em March 17 para habilitar uma fantasia de leprechaun para o juiz.

Fantasia secreta de Dia dos Namorados
Mude a datado sistema para February 14 para habilitar uma fantasia de amante para Lulu Valentine.

Fantasia secreta de Páscoa
Fixe a data do sistema em April 23, 2001 para habilitar uma fantasia de coelho para Mama Tua.

Fantasia secreta de Independence Day
Fixe a data do sistema em July 4 para habilitar uma fantasia de Sam para G.C. Thunder.

Fantasia secreta de Halloween
Fixe a data do sistema em October 31 para habilitar uma fantasia de esqueleto para J.R. Flurry.

Fantasia secreta de Natal
Fixe a data do sistema em December 25 para habilitar uma fantasia de duende para Selene Strike e de boneco de neve para Rumble Man.

GAMESHARK

PHANTASY STAR ONLINE

Enable Code (deve ser ativado)
1EBF9758 C0705040
HP infinito
14F4D192 402BD001
1404D192 00090009
1414D192 8C007000
1484D082 3700E001
1494D082 000B8B01
14A4D082 D0040009
14B4D082 330C6343
14C4D082 31586131
14D4D082 D3022311
14E4D082 0009432B
14F4D082 00000334
1404D082 8C043028
TP infinito
17BC178A 00000009
Hella Exp após 1 batalha
1E2C1001 00001437
Dinheiro não diminui [nota 1]
13041192 00000009
Perca dinheiro ou compre algo para ganhar mais [nota 1]
13FC1192 0000305C
Itens infinitos [nota 2]
1B2C13D7 00000009
Itens extras [nota 2]
1B2413D7 0000315C

Notas 1 e 2: não use este códigos juntos.

PHANTASY STAR ONLINE (japonês)

Enable Code (deve ser ativado)
1D679724 C0705040
HP infinito
18B4D196 402BD001
18C4D196 00090009
18D4D196 8C007000
1484D082 3700E001
1494D082 000B8B01
14A4D082 D0040009
14B4D082 330C6343
14C4D082 31586131
14D4D082 D3022311
14E4D082 0009432B
14F4D082 00000334
1404D082 8C042318
TP infinito
137C1796 00000009
Hella Exp após 1 batalha
1AFC1003 00001437
Dinheiro não diminui [nota 1]
17C41197 00000009
Perca dinheiro ou compre algo para ganhar mais [nota 1]
17BC1197 0000305C
Itens infinitos [nota 2]
175C13D8 00000009
Itens extras [nota 2]
175413D8 0000315C

Nota 1: não use este códigos juntos.
Nota 2: não use este códigos juntos.

NINTENDO 64

STAR WARS: EPISODE 1 BATTLE FOR NABOO

(**Nota:** você deve ter um Game Shark versão 3.0 ou superior para usar esses códigos.)
Enable Code (deve ser ativado)
F100093A 0120
EE000000 0000
Vidas infinitas 80067533 0003
Começar com 9 vidas
8005C880 0009
Ativar modificador de cheat 1
8104C628 ????
Ativar modificador de cheat 2
8004C62A 00??

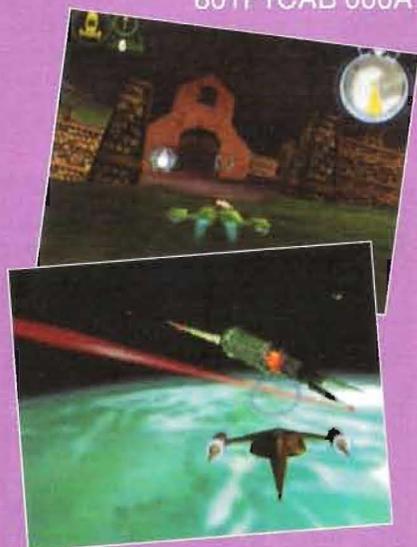
Códigos para Escape From Theed
Energia infinita
D01F1760 0080
811F1764 43FA
Projéteis infinitos
D01F187C 0041
801F187B 000A

Códigos para Neimoidian Plunder
Energia infinita
D01E1000 0080
811E1004 43FA
Projéteis infinitos
D01E111C 0041
801E111B 000A

Códigos para Naboo Bayou
Energia infinita
D01E46B0 0080

801E46B4 43FA
Projéteis infinitos
D01E47CC 0041
801E47CB 000A

Códigos para Smuggler Alliance

Energia infinita
D01F1B90 0080
801F1B94 43FA
Projéteis infinitos
D01F1CAC 0041
801F1CAB 000A

Dígitos para o código modificador de cheat 1

0004 - Comentário de programadores
0080 - Homing Missiles
0200 - Projéteis mais poderosos
4000 - 1-hit mata
8000 - Shields avançadas
FFFF - Todos acima

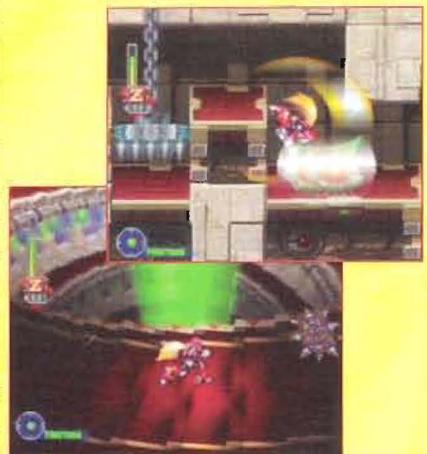
Dígitos que acompanham o código modificador de cheat 2

01 - Todas as fases
02 - Todas as fases + fase bônus
04 - Todas as fases + 2 fases bônus
08 - Todas as fases + 3 fases bônus
10 - Pink Ship
20 - Todas as naves
40 - ?
80 - 2x Projéteis
FF - Todos acima

PLAYSTATION

MEGA MAN X5

Vidas infinitas 300D1C45 0004
Energia infinita
8009A0FC 2020
C-Shot infinita 8009A14A 0121
C-Shot/Dark Hold (Xero) infinita
8009A14A 0120
Dark Hold/CFlasher (Xero) infinita 8009A14C 0120
Goo Shaver/Twin Dream (Xero) infinita 8009A14E 0120
Fire Ground infinita
8009A150 0120
Tri-Thunder infinita
8009A152 0120
F-Laser infinita
8009A154 0120
Spike Ball infinita
8009A156 0120
Wing Spiral infinita
8009A158 0120
Horas infinitas para colisão
800D1CAE 0040
Ammo infinita para todas as armas D003F82C 1823
8003F832 2400

Ter todas as armas
3009A169 00FF
Ultra Buster Shot
8009A13C FFFF
Habilitar X-Buster
300D4F56 0001
Habilitar Wing Spiral
300D4F57 0001
Habilitar C-Shot
300D4F58 0001
Habilitar Spike Ball
300D4F59 0001
Habilitar Tri-Thunder
300D4F5A 0001
Habilitar Dark Hold
300D4F5B 0001
Habilitar F-Laser
300D4F5C 0001
Habilitar Ground Fire
300D4F5D 0001
Habilitar Goo Shaver
300D4F5E 0001
Habilitar Giga Attack
300D4F5F 0001
Habilitar recuperação de barra de vida 300D4F60 0001
Habilitar barra de vida
300D4F61 0001
Habilitar recuperação de barra de energia para arma
300D4F62 0001
Habilitar saída de fase
300D4F63 0001
Habilitar volta ao game
300D4F65 0001
Habilitar mudança de configuração de botão
300D4F64 0001
Habilitar mudança de configuração de tela
300D4F66 0001
Habilitar modo EX
300D4F67 0001
Caminhar em espinhos
D0074634 72E8
80074634 5F90
D0038B9C 0012
80038B9E 1000
D0038BF0 0018
80038BF2 1000

PLAYSTATION

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Habilitar todos os cheats (necessário GS 3.0 ou superior) 5000081C 0000 800B3940 0001

Códigos para o Ranger Vermelho Level 1

Vidas infinitas 801575D8 0004
Energia infinita 801574FC 00FF
Special Meter infinito 801575EC 00FF
Ter Special 801575F8 0010
Max Score 8015762C 967F 8015762E 0098
Modificador de Score 8015762C ????

Códigos para o Ranger Azul Level 1

Vidas infinitas 80157484 0004
Energia infinita 801573A8 00FF
Special Meter infinito 80157498 00FF
Ter Special 801574A4 0010
Max Score 801574D8 967F 801574DA 0098
Modificador de Score 801574D8 ????

Códigos para o Ranger Verde Level 1

Vidas infinitas 80157550 0004
Energia infinita 80157474 00FF
Special Meter infinito 80157564 00FF
Ter Special 80157570 0010
Max Score 801575A4 967F 801575A6 0098
Modificador de Score 801575A4 ????

GAME BOY

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(Nota: você deve ter uma versão 2.1 ou superior do Game Shark para usar esses códigos em um Game Boy Color).

Pontos infinitos 01FF7FC2 01FF80C2
Tempo infinito 013BD2C6

Códigos para Tony Hawk

Max Career Money 01FF62C5 01FF63C5
Habilitar todas as boards 01FF64C5
Habilitar todos os cursos 01FF65C5

Cursos completos

Skate Park 01FF66C5
NY City 01FF67C5
Hanger 01FF68C5
School 01FF69C5
Bullring 01FF6AC5
Venice Beach 01FF6BC5
Skate Heaven 01FF6CC5

Códigos para Bob Burnquist

Max Career Money 01FF6DC5 01FF6EC5
Habilitar todas as boards 01FF6FC5
Habilitar todos os cursos 01FF70C5

Cursos completos

Skate Park 01FF71C5
NY City 01FF72C5
Hanger 01FF73C5
School 01FF74C5
Bullring 01FF75C5
Venice Beach 01FF76C5
Skate Heaven 01FF77C5

Códigos para Kareem Campbell

Max Career Money 01FF83C5 01FF84C5
Habilitar todas as boards 01FF85C5
Habilitar todos os cursos 01FF86C5

Cursos completos

Skate Park 01FF87C5
NY City 01FF88C5
Hanger 01FF89C5
School 01FF8AC5
Bullring 01FF8BC5
Venice Beach 01FF8CC5
Skate Heaven 01FF8DC5

Códigos para Steve Caballero

Max Career Money 01FF78C5 01FF79C5
Habilitar todas as boards 01FF7AC5
Habilitar todos os cursos 01FF7BC5

Cursos completos

Skate Park 01FF7CC5
NY City 01FF7DC5
Hanger 01FF7EC5
School 01FF7FC5
Bullring 01FF80C5
Venice Beach 01FF81C5
Skate Heaven 01FF82C5

Códigos para Rune Glifberg

Max Career Money 01FF8EC5 01FF8FC5
Habilitar todas as boards 01FF90C5
Habilitar todos os cursos 01FF91C5

Cursos completos

Skate Park 01FF92C5
NY City 01FF93C5
Hanger 01FF94C5
School 01FF95C5
Bullring 01FF96C5
Venice Beach 01FF97C5
Skate Heaven 01FF98C5

Códigos para Eric Koston

Max Career Money 01FF99C5
01FF9AC5
Habilitar todas as boards
01FF9BC5
Habilitar todos os cursos
01DD9CC5

Cursos completos

Skate Park 01FF9DC5
NY City 01FF9EC5
Hanger 01FF9FC5
School 01FFA0C5
Bullring 01FFA1C5
Venice Beach 01FFA2C5
Skate Heaven 01FFA3C5

Códigos para Bucky Lasek

Max Career Money 01FFA4C5
01FFA5C5
Habilitar todas as boards
01FFA6C5
Habilitar todos os cursos
01FFA7C5

Cursos completos

Skate Park 01FFA8C5
NY City 01FFA9C5
Hanger 01FFAAC5
School 01FFABC5
Bullring 01FFACC5
Venice Beach 01FFADC5
Skate Heaven 01FFAEC5

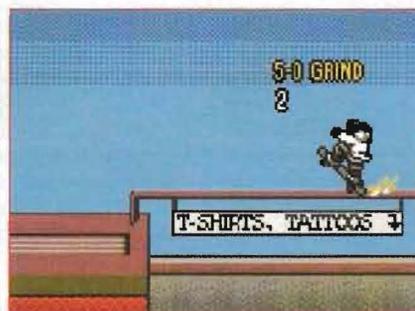
Códigos para Rodney Mullen

Max Career Money 01FFAFC5
01FFB0C5
Habilitar todas as boards
01FFB1C5
Habilitar todos os cursos
01FFB2C5

Cursos completos

Skate Park 01FFB3C5
NY City 01FFB4C5
Hanger 01FFB5C5
School 01FFB6C5
Bullring 01FFB7C5
Venice Beach 01FFB8C5
Skate Heaven 01FFB9C5

Códigos para Chad Muska

Max Career Money 01FFBAC5
01FFBBC5
Habilitar todas as boards
01FFBCC5
Habilitar todos os cursos
01FFBDC5

Cursos completos

Skate Park 01FFBEC5
NY City 01FFBFC5
Hanger 01FFC0C5
School 01FFC1C5
Bullring 01FFC2C5
Venice Beach 01FFC3C5
Skate Heaven 01FFC4C5

Códigos para Andrew Reynolds

Max Career Money 01FFC5C5
01FFC6C5
Habilitar todas as boards
01FFC7C5
Habilitar todos os cursos
01FFC8C5

Cursos completos

Skate Park 01FFC9C5
NY City 01FFCAC5
Hanger 01FFCBC5
School 01FFCCC5
Bullring 01FFCDC5
Venice Beach 01FFCEC5
Skate Heaven 01FFCFC5

Códigos para Geoff Rowley

Max Career Money 01FFD0C5
01FFD1C5
Habilitar todas as boards
01FFD2C5
Habilitar todos os cursos
01FFD3C5

Cursos completos

Skate Park 01FFD4C5
NY City 01FFD5C5
Hanger 01FFD6C5
School 01FFD7C5
Bullring 01FFD8C5
Venice Beach 01FFD9C5
Skate Heaven 01FFDAC5

Códigos para Elissa Steamer

Max Career Money 01FFDBC5
01FFDCC5
Habilitar todas as boards
01FFDDC5
Habilitar todos os cursos
01FFDEC5

Cursos completos

Skate Park 01FFDFC5
NY City 01FFE0C5
Hanger 01FFE1C5
School 01FFE2C5
Bullring 01FFE3C5
Venice Beach 01FFE4C5
Skate Heaven 01FFE5C5

Códigos para Jamie Thomas

Max Career Money 01FFE6C5
01FFE7C5
Habilitar toda as boards
01FFE8C5
Habilitar todos os cursos
01FFE9C5

Cursos completos

Skate Park 01FFEAC5
NY City 01FFEBC5
Hanger 01FFECC5
School 01FFEDC5
Bullring 01FFEEC5
Venice Beach 01FFEFC5
Skate Heaven 01FFF0C5

Nota: apenas um código pode ser habilitado de cada vez ou nenhum dos códigos irá funcionar. Porém, mesmo após um código ter sido habilitado e então desabilitado, o efeito dele continua.

DREAMCAST

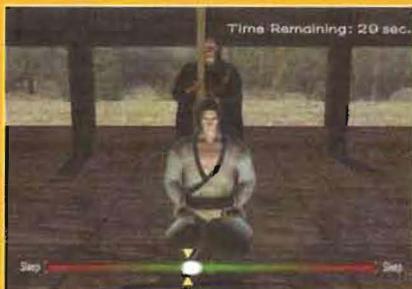
102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

Habilitar todas as fases e minigames EE3718E8 0000FFFF

Encontrar todos os filhotes
77F4937E
E070D041
9F09B626

Encontrar todos os ossos
AEA211ED
E070D041
43F4DCCD

PLAYSTATION 2

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Master Code (deve ser ativado)
EC8784D0 1456E60A

Energia infinita para P1
4C8940A6 1456F025

Max Ki para P1
4C8940B0 1456D7A5

P1 sem Ki
4C8940B0 1456E7A5

1-hit mata para P1
0CB5DDE6 1426E70C
4CB5DDE6 1456E70C

Energia infinita para P2
4CB5DDE6 1456F025

Max Ki para P2
4CB5DDF0 1456D7A5

P2 sem Ki
4CB5DDF0 1456E7A5

1-hit mata para P2
0C8940A6 1426E70C
4C8940A6 1456E70C

1st Lesson mais fácil
3C890260 1456E7A2

2nd Lesson mais fácil
3CC01F40 1456E79F

3rd Lesson mais fácil
3C890234 1456E7A2

Strike Post mais fácil
4CA25C64 1456E7A5

Waterfall mais fácil
4CAF96CA 14562BA5

Zen Meditation mais fácil
1CA42748 A1F84981

Max Attack Power
4CC0EBFA 1456089C
4CC0EBF4 1456089C

Max Attack Speed
4CC0EBF2 1456089C
4CC0EBEC 1456089C

Max Agility
4CC0EBF8 1456089C
4CC0EBEA 1456089C

Max Insight
4CC0EBF6 1456089C
4CC0EBF0 1456089C

MAX SPIRIT
4CC0EBFC 1456089C
4CC0EBEE 1456089C

DREAMCAST

SHENMUE

Master Code (deve ser ativado)
22C5F54A 00000002

Dinheiro máximo
2A27ADC8 05F5E0FF

Ter toda a coleção
16755819 E06B1041
24943CAD 00000000

Dominar todos os Punches
EC17161D 00000064
425B5140 E0709041
4074D04D 00000000

Itens extras
C967A971 00000001
B9DE7404 00000001
A8F21F18 E070B041
E0507061 00000000

NINTENDO 64

Enable Code (deve ser ativado)
EE000000 0000

Continues infinitos
8115D062 0001

Invencibilidade 811636BE 0001

Invisibilidade 8115D052 0001

Todas as armas

8115D06E 0001
Max Ammo 8116368E 0001
Habilitar Tin Soldier
8115D072 0001
Habilitar modo Living Large
811636AE 0001
Habilitar modo Mini
8115D06A 0001
Habilitar Test Info
8115D3B6 0001
Modificador de personagem
81164372 00??
Modificador de fase
81172C0A 0001
810B51AE 00??

Dígitos para o código modificador de personagem

07 - Big Green One
08 - Vikki
09 - Plastro
0B - Another Girl?
0C - Hail Mendheimicus
0D - Mini Soldier

Dígitos para o código modificador de fase

01 - Dinner
02 - Bridge
03 - Fridge
04 - Freezer
05 - Insidewall
06 - Graveyard
07 - Castle
08 - Tanbase
09 - Revenge
0A - Desk
0B - Bed
0C - Town
0D - Cashier
0E - Train
0F - Rockets
10 - Pool
11 - Pinball

PLAYSTATION

007 RACING

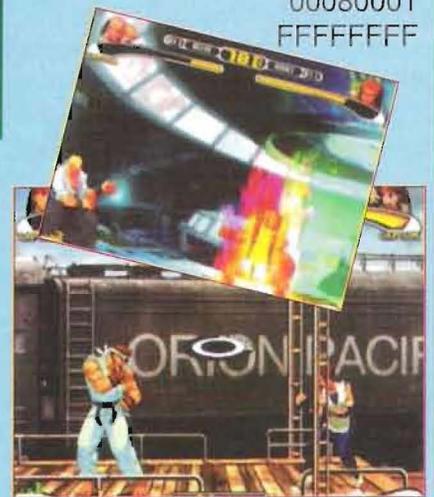
Energia infinita
8005DF0A 0000
Ammo infinita quando pega
D00C1C7A ACC2
800C1C7A 2400
Shields infinitas quando pegas
D00C1C12 AC82
800C1C12 2400

Rápido Max Score
D005E240 0000
8005E240 FFFF
Habilitar toda as missões e filmes
8003DA7E 0101
8003DA80 0101
8003DA82 0101
8003DA84 0101
8003DA86 0101
8003DA88 0101

DREAMCAST

CAPCOM VS. SNK

Energia infinita para P1
0136DECC 00003840
Energia infinita para P2
0136E4D8 00003840
Tempo infinito
0136DC44 00000063
Cash infinito

02390D18 000F423F
Max Groove Points
0236E284 000F423F
Sempre Rank S
0236E288 000000FF
0136E28C 00000000
Max S Rank
0036E288 000000FF
Max A Rank
0036E289 000000FF
Max B Rank
0036E28A 000000FF
Max C Rank
0036E28B 000000FF
Max D Rank
0036E28C 000000FF
Vitória instantânea para P1
0136E4D8 00000000
Vitória instantânea para P2
0136DECC 00000000
Habilitar loja secreta
04390CF8
00080001
FFFFFFFF
Destrancar lista secreta
04390CD8
00080001
FFFFFFFF

DRIVER 2

Chicago

Tanner e Tobias Jones devem ir investigar os atos criminosos de um terrorista brasileiro, Álvaro Vasquez.

Missão 1: Surveillance Tip off

Caine acertou um dos camaradas de Álvaro. Parece que ele levou um tiro em um bar e Pink Lenny estava lá, mas escapou. Vá até lá e veja o que pode descobrir.
No começo da missão você precisa entrar em seu carro. Vá para o carro com

a seta vermelha em cima e pressione ▲ (você tem 30 segundos para fazer isso). Uma vez dentro do carro você precisa dirigir até onde está o carro de Jones e, para encontrá-lo, pause e o mapa mostrará um ponto com uma seta

cinza indicando onde ele está. Use o mapa para indicar sua rota até ele. Quando ver o carro estacionado com a seta vermelha em cima, pare seu carro, pressione ▲ + ↓ para sair e ▲ para entrar no carro.

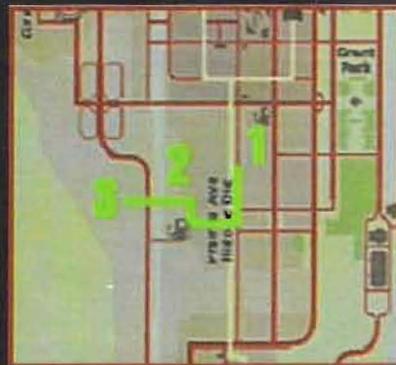
Missão 2: Chase the Witness

Siga o sedan azul com a testemunha. Fique perto dele para não o perder de vista. Tome cuidado porque ele é muito rápido e, nas curvas, vai cortar sua frente e tentará empurrá-lo contra outros carros ou para a parede. No final da missão ele escapa em um trem.

Missão 3: Train Pursuit

Para esta missão você precisa seguir o trem (seta vermelha) como você fez em Driver 1 até que ele pare. A testemunha está no trem e, para sua sorte, o trem passa por um trilho elevado pela cidade. Siga à esquerda dos trilhos quando atingir a junção T antes do final da linha. Se pegar a direita perderá um tempo valioso e possivelmente perderá

a missão. Quando o trem parar, pressione ▲ e ↑ para sair e suba a plataforma à sua esquerda (se você parou na direção da linha do trem). Espere o trem chegar e então você pode interrogar a testemunha.

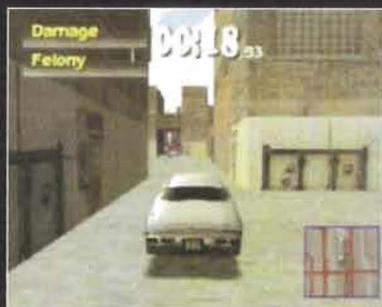
Missão 4: Tailing the Drop

A testemunha lhe dá a informação que você precisava e agora você precisa perseguir o carro laranja com o brasileiro dentro e ficar alerta para não ficar nem muito longe e nem muito perto. Esta missão é essencialmente fácil, mas você precisa verificar a barra de proximidade e também a direção que o sujeito vai. Nas pontes fique atrás ou então você será visto e cuidado para não perdê-lo nos semáforos.

Missão 5: Escape to the Safe House

Esta é um missão de dificuldade média e você precisa fugir dos policiais e chegar no seu apartamento. Vasquez está contrabandeando passaportes fal-

sos e vistos ilegais de Cuba. Assim que você e Tobias encontram isso, os policiais aparecem. Caia fora daqui e vá para o outro lado da cidade. Cheque os policiais no mapa, eles são as pequenas luzes brancas. Você pode despistar os policiais e roubar outro carro sem nenhum dano, mas tentar chegar lá com o mesmo carro é mais divertido e desafiador.

Missão 6: Chase the intruder

Você entra em seu apartamento e descobre que tem alguém lá. O intruso (Jericho) se apresenta a você e bate em sua cabeça. Siga o intruso até os armazéns. Vá com o carro prateado (não pegue a van que é muito lenta) e tente não bater já que Jericho é um motorista muito rápido. Fique próximo a ele quando se mover pelos armazéns,

a estrada é muito escorregadia e, se rodar, você o perderá.

Missão 7: Caine's compound

Caine quer saber quem é você e prepara uma armadilha. Ele quer saber algumas informações antes de matá-lo e Jericho era a isca para trazê-lo até aqui. Você tem que dar o fora daqui rapidamente. Os camaradas de Caine tentarão pará-lo bloqueando o caminho e tentando bater em você de todas as

maneiras. Esta missão é um pouco confusa já que você ter que ir por um labirinto de armazéns, assim, siga o mapa para encontrar a saída. Pegue qualquer carro, dirija para a direita e você irá passar pelo final da missão anterior. Vire à esquerda e então à direita dentro do armazém. Vire à direita e evite as vans que aparecem e quando atingir a estrada, continue na outra área do armazém. Vire à esquerda ao redor da

cerca e pegue a primeira à direita entre os dois edifícios e depois à esquerda. Quando você sair do longo armazém, uma van amarela irá aparecer. Se você não se livrar dela, ela irá atacá-lo. É melhor eliminá-la assim que você a veja. Passando a van, continue na mesma direção e você irá para um armazém que leva para a rua principal. Pegue esta rua e vire à esquerda seguindo para o final e não se preocupe com a van. No final, vire à direita no edifício que é paralelo ao começo e siga para a estrada. No outro armazém continue até o final e vire à direita no último armazém e à esquerda na estrada e pule a ponte resolvendo o labirinto e terminando a missão.

Missão 8: Leaving Chicago

É melhor deixar Chicago por uns tempos, as coisas estão ficando muito quentes por aqui. Os parceiros de Can estão atrás de você e os policiais também e, para piorar, está chovendo. Vá para a estação de trem que está do outro lado da cidade. No começo, vire à direita e pegue a primeira à direita. Cuidado nas curvas e use os freios para não derrapar e levar dano desnecessariamente. Se seu carro ficar muito da-

nificado, pegue um outro. A melhor rota para pegar é sob os trilhos do trem para evitar os policias. É melhor ficar o mais fora da auto estrada que você puder.

Havana

Você deixou Chicago e agora tem que descobrir o que está acontecendo em Cuba. As únicas pistas são os falsos passaportes e os vistos encontrados no armazém de Vasquez. Siga para Havana 3 am e chegue em Pink Lenny antes que Caine o faça.

Missão 1: Follow the lead

Esta é outra missão de perseguição bastante fácil onde você deve seguir, sem ser percebido, o brasileiro tatuado que foi visto rondando ao redor e ver a direção em que ele vai. Ele entra no carro verde marcado com a seta vermelha e anda pelas ruas de Havana.

Mantenha a barra de proximidade no verde, já que se ficar muito próximo dele você será visto e o jogo terminará e se ficar muito longe, você o perderá.

Missão 2: Hijack the truck

Esta missão é mais difícil. Surpreenda o brasileiro que o levou a Pink Lenny. Você o escuta falando de uma grande

remessa em caminhões. Pink Lenny também fala sobre algo chamado Rosana Soto? Quem ou o que será?

Jones quer descobrir mais sobre Soto, assim você deve seguir o caminhão e sequestrá-lo. Você tem que destruir a escolta primeiro, mas isto não será problema. Dirija o caminhão e então leve-o para o esconderijo.

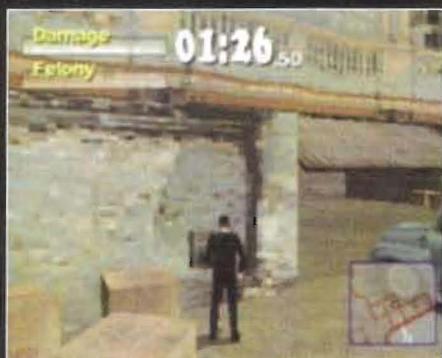
Quando você começa o game, o caminhão está na sua frente com uma seta vermelha em cima. Primeiro se livre da escolta atrás de você. Siga o caminhão e feche-o para que ele bata em você

quando ele estiver subindo uma colina logo após uma curva. Entre no caminhão e siga para um local indicado no mapa. Chegando no local, saia do caminhão, pressione ▲ para abrir a porta, estacione o caminhão, saia e pressione ▲ novamente para fechar a porta.

Missão 3: Stop the truck

Esta missão é um pouco mais fácil que a missão anterior, é só seguir o caminhão cheio de explosivos e bater até que ele fique 75% danificado. Então leve-o para o mesmo lugar da missão

anterior. Evite as bombas que caem da parte de trás do caminhão quando estiver perseguindo-o, se elas te acertarem o jogo acaba.

Missão 4: Find the clue

Para esta missão você precisará perseguir quatro carros em sete minutos, assim, não perca tempo. Reviste os carros para encontrar algumas pistas sobre Rosanna Soto. Use seu mapa

para localizar os carros.
Persiga o carro marcado por uma luz

branca em seu mapa. Siga o cone preto para localizar o carro. Você verá uma

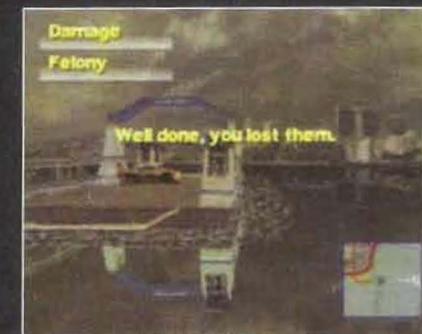
marca vermelha sobre o carro que você deve perseguir. Use o tráfico à sua frente para fazê-lo bater. Quando o carro estiver destruído, saia do seu carro e cheque-o. Não há nada no carro, assim, volte para o carro e persiga o próximo carro. Bata no outro carro e veja o que tem dentro. Também não há nada, então, vá para o próximo. Bata no terceiro carro e cheque o que há dentro. Bata do lado quando ele fizer uma curva e empurre-o para a parede. Este carro está vazio e só falta o quarto carro, este último contém o arquivo. Use seu mapa para localizar o carro e vá para onde ele está. Quando o carro estiver destruído, entre no carro e pegue o arquivo.

Missão 5: Escape to ferry

Esta é uma missão fácil, apenas dirija o carro que você está para a balsa e pule a rampa tomando cuidado para não

cair. No carro você encontra a foto de uma mulher, será Rosanna Soto? Não há tempo para investigar isso agora, policiais estão a caminho. Entre no carro e vá para a balsa.
Siga o cone no seu mapa para chegar à balsa. Os únicos inimigos nesta parte são os policiais. Use as ruas estrei-

tas para despistar os policiais e não vire até que eles estejam fora do seu alcance ou eles irão bater em você quando virar. Evite os policiais, vendo seus movimentos no mapa, eles estão marcados em branco. Dirija pelo parque para ganhar tempo, não há limite de tempo nesta fase, mas a balsa estará partindo quando você se aproxima dela, assim, enfie o pé. Tenha cuidado de frear quando aterrissar na balsa ou você irá direto para a água.

Missão 6: To the docks

Você chegou na balsa e os policiais estão na sua cola. A balsa o deixa em East Havana permitindo algum tempo para pensar sobre as fotografias que você encontrou no carro. Vá para as docas e procure qualquer pista relativa a Rosanna Soto. Rapidamente selecione um novo carro no estacionamento para que os policiais não o reconheçam. Não desperdice tempo aqui, já que há um limite. Pegue a esquerda quando sair da balsa e dirija pelo estacionamento. Continue pela direita da estátua de concreto no estacionamento e vire à esquerda no túnel. Vá pelo túnel e saia do outro lado. Cheque seu radar e mapa para policiais. Vire à esquerda nas docas, choque pela barreira e freie quando ver a seta vermelha. O barco

acabou de partir. Rosanna Soto era um barco e seu pressentimento estava certo. Agora você encontra alguma informação sobre este barco e para onde ele está seguindo. Siga o destino de Rosanna Soto e entre no escritório ao lado da doca. Você descobre que o barco está indo para San Diego, o que significa que Vasquez estará indo para Las Vegas a seguir.

Missão 7: Back to Jones

Jones quer que você encontre-o, porque Jericho, um dos homens fortes de Caine chegou a pouco na cidade. Pegue o carro azul atrás de você, saia das docas e vá para onde Jones está. Há um policial nesta missão, assim, quando alcançar Jones, passe para o carro dele. Vire à direita e siga seu radar até

Jones. Cuidado com as curvas da estrada já que é noite fica mais difícil de ver. Você tem pouco tempo para chegar a Jones. Pegue a rampa à sua esquerda para evitar tráfego congestionado e ganhe algum tempo. Quando você sair da rampa, volte para a estrada. Dirija pelo estacionamento à sua esquerda e vire à esquerda. Na sua frente estará o carro de Jones com uma grande seta vermelha sobre ele. Estacione seu carro e entre no carro de Jones.

Missão 8: Tail Jericho

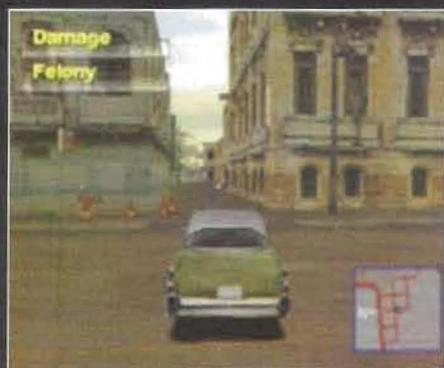
Você e Jones têm que seguir Jericho, ele está deixando Havana. Ele é o último homem de Caine a deixar Havana. Não vá em alta velocidade, disfarce um pouco ou Jericho o verá. Verifique o marcador de proximidade e mantenha a marca no meio da palavra proximity. Desse jeito você manterá a distância correta entre você e Jericho. Não fique preso no tráfego nas ruas de Havana ou você irá perdê-lo. A viagem é curta e Jericho estaciona seu carro e desaparece em uma casa. Jones o deixa e assim você pode segui-lo enquanto dirige ao redor.

Missão 9: Pursue Jericho

Parece que Jericho tem um último golpe a dar antes de deixar Havana. Ele é muito esperto. Persiga-o e entre em seu carro. Uma seta vermelha no topo indica o carro de Jericho. Pegue um dos carros no estacionamento e seja rápido. Não pegue o ônibus porque é difícil de guiar nestas ruas estreitas cheias de tráfego. Tome cuidado quando Jericho faz curvas já que os ônibus poderão bater em você e você tem um limite de tempo, assim tente evitar bater. Force Jericho a bater nos outros carros. Tente atingi-lo enquanto estiver no tráfego e quando o carro dele estiver incapacitado saia de seu carro e entre no carro dele.

Missão 10: Escape the Brazilians

Agora que você tem Jericho como refém o próximo passo é encontrar Caine em Vegas e parar seus negócios. Vá para o local onde deixou os caminhões e deixe Jericho. Siga seu mapa para chegar no local. Cheque seu radar para brasileiros, eles aparecem como pontos brancos. Pegue as ruas largas para poder manobrar mais facilmente pelo tráfego. Se livre dos brasileiros que es-

tiverem no seu encalço no tráfego. Tenha certeza que eles não estão atrás de você quando chegar no local. Você não poderá entrar enquanto estiver sendo perseguido. Não há tempo limite aqui, assim você pode dirigir até despistá-los. Quando estiver seguro, estacione o carro e saia. Vá para a parede e pressione o botão para abrir a porta. Volte para o carro e entre. Saia do carro e feche a porta. É hora de ir para Las Vegas. O segundo CD é requerido neste ponto.

Las Vegas

Vasquez tem três caminhões carregados de armas e explosivos em sua fazenda no deserto fora de Vegas. Você faz uma proposta a Caine: entregar Jericho contanto que ele ajude a adquirir Lenny.

Missão 1: Casino Getaway

Pegue os homens de Caine fora do cassino de Vasquez e leve-os para a casa abaixo no mapa antes que eles sejam resgatados.
Você tem 03:30 minutos para comple-

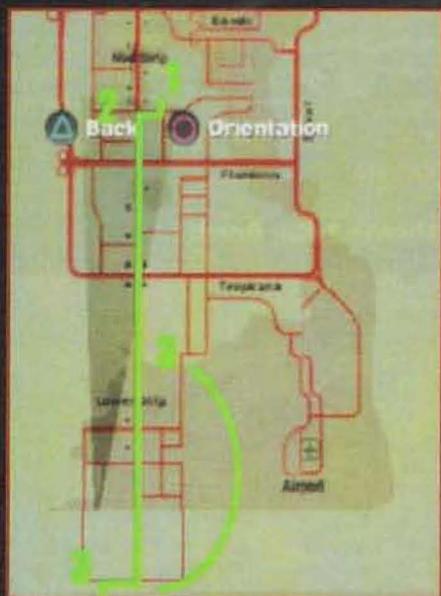
tar esta missão o que é bastante tempo. Vá para o sul ao longo da estrada principal. Chegue logo no cassino para ter mais tempo para chegar ao local. Vire à direita no cassino e pegue os homens de Caine, uma seta vermelha indica o local. Saia do cassino e vire à direita na estrada principal. Se os policiais o seguirem, despiste-os. Corte pela grama para ganhar tempo. Vire à esquerda para chegar ao local, vá em frente até a parede e vire à esquerda na garagem. Estacione na seta vermelha e missão completa.

Missão 2: Beat the Train

Vasquez prendeu um dos homens de Caine na mala de um carro e deixou-o nos trilhos do trem. Um trem em alta velocidade está para pulverizá-lo e você deve salvá-lo. Para piorar, você tem apenas 45 segundos. Siga o trem e pegue a colina à esquerda. Passando a árvore à sua direita passe pelos portões à sua frente. Vire à direita após os portões e fique na frente do trem para chegar primeiro no carro e salvar o homem de Caine. Quando ver o carro nos trilhos, freie para não bater no carro e destruí-lo. Saia de seu carro entre no outro carro rapidamente antes que trem bata em você. Caia fora dos trilhos, pegue a esquerda no final da ponte. Vá até a seta vermelha para terminar a missão.

Missão 3: Car Bomb

Vasquez mandou um presente para Caine; um carro bomba C4. Não foi um belo presente e Caine não gostou nada nada. As coisas estão ficando quentes nesta parte e você quer encontrar Lenny, assim, fique frio. Dirija o carro de volta a Vasquez antes que ele exploda. Se você não conseguir chegar a tempo, explodirá em pedaços. Você tem 03:00, então corra. Use seu radar e mapa para chegar ao cassino. Corra para o seu carro e pegue a direita. Dirija pela grama e pelas árvores para ganhar tempo. Os pontos brancos no seu radar são policiais, tente evitá-los cronometrando seus movimentos. Quando se aproximar do cassino pegue o lado contrário da rua. Evite os carros à frente e dirija pelo caminho com arbustos à sua esquerda. Dirija ao longo do caminho e veja o a seta vermelha do outro lado da entrada do cassino. Não tente se chocar nos arbustos que bloqueiam o caminho ou perderá um tempo precioso.

Saia do carro, corra para o beco em frente a você e corra para a seta vermelha. Se você chegar antes do relógio parar, estará salvo. Quando o carro explode causará sério dano ao cassino de Vasquez e em você, se ainda estiver perto do carro.

Missão 4: Car Bomb Getaway

Agora é hora de sair de cena. Aquele carro bomba destruiu o cassino de Vasquez e seus capangas e os policiais estão por toda a parte procurando o culpado. Roube um carro e dirija para o esconderijo, você tem 03:30 para fazer isso. Vá para o canto à sua direita e entre no carro. Não pegue a limousine branca, já que ela é difícil de dirigir, especialmente quando tiver a lei no seu encalço. Dirija para fora do cassino, vire à direita e pegue a primeira à esquerda. Você pode ver os policiais usando seu radar; eles são os pontos brancos. Vá direto ao longo da estrada. Despiste os policiais antes de entrar no esconderijo. Reduza a velocidade quando chegar, vire à esquerda, vá até a seta vermelha e entre no esconderijo.

Missão 5: Bank Job

Jericho está em dificuldades em um banco e Caine precisa que você o tire de lá. O carro dele foi destruído e ele precisa de ajuda antes que os policiais o transformem em comida de cachorro. Vá e resgate-o, você tem 03:30 para isso. Peque o mustang estacionado na garagem e vá para onde Jericho está. Vire à direita e pegue a primeira à esquerda. Siga direto ao longo da estrada e siga seu radar. Vire à esquerda na estrada principal e vá direto para o ban-

co. Apanhe Jericho e leve-o para o esconderijo o mais rápido que puder.
Os policiais irá persegui-lo por todo o caminho, despiste-os como de costume antes de entrar no esconderijo. Use seu radar para saber onde tem que ir. Quando estiver em Paradise Rd dirija pela grama à sua esquerda para chegar do outro lado da colina. Isso lhe economizará algum tempo. Vire à esquer-

da e entre no esconderijo marcado com uma seta vermelha. Saia de seu carro e feche a porta.

Missão 6: Steal the Ambulance

Agora Caine tem um homem ferido em uma ambulância e ele quer que você o resgate. O único problema é que a ambulância tem uma escolta policial. Você tem que eliminar a escolta primeiro e então sequestrar a ambulância. Assim que você começar a missão, vire à direita na estrada. Chegue na frente da ambulância e permaneça na dianteira. Se você deixar a ambulância passar, fica difícil de capturá-la. Fique na frente da ambulância e force-a junto com o carro da polícia a bater no tráfego contrário. Se a ambulância estiver na sua frente, persiga-a e bata por trás. O melhor momento para fazer isso é nas curvas, podendo atingi-la dos lados. Continue batendo até que ela pare. Quando a ambulância parar, entre nela e leve-a para o esconderijo antes de terminar o tempo. Tenha cuidado nas curvas, já que a ambulância é mais pesada que seu carro, se você bater nas paredes irá perder tempo. Quando chegar no esconderijo, dirija para a seta vermelha e a missão estará terminada.

Missão 7: Stealth

Você precisa levar Jones para o aero-

porto. Jones tem uma pista sobre Lenny que está indo para o Rio. Jones vai segui-lo. Quando a cena terminar, vire 180º e siga para leste ao longo da estrada. Suba a rampa sobre a auto-estrada e siga direto para o aeroporto. Quando os policiais tentarem bater em você, freie, desvie e acelere novamente. Você deve despistar os policiais antes de deixar Jones no aeroporto e quando chegar lá, você verá uma seta vermelha. Dirija até ela para terminar a missão.

Missão 8: Steal the Keys

Caine agora sabe o local onde Vasquez está estocando os caminhões cheios de armas e explosivos e pretende explodir este local. Antes que você seja designado para este trabalho, precisa das chaves para poder entrar. Siga o brasileiro no carro e roube as chaves. Você tem 04:00 para conseguir as chaves, vire 180º e vá para o norte. Use o mapa para localizar o carro. Cuidado com as curvas nesta estrada, elas são muito fechadas. Ganhe tempo de toda

maneira que puder. Acerte o motorista no carro assim que o ver, se ele ter ver, irá correr e será mais difícil de pegá-lo. O carro com as chaves tem uma seta vermelha sobre ele. Chegue na parte de trás do carro e force-o de encontro a outro carro. Uma vez que o medidor de dano fique vermelho, pare de bater no carro ou irá diminuir seu barra de vida.

Quando o carro parar, entre nele para completar a missão.

Missão 9: C4 Deal

Agora você tem as chaves para o armazém de Vasquez e Caine está muito contente. Ele quer que você vá pegar alguns explosivos C4 de um negociante de armas. Você tem 03:00 para pegar os explosivos. Use seu mapa para guiá-lo ao local, faça a transação e caia fora antes que a polícia apareça. Desligue o telefone e rapidamente entre em seu carro. Vire 180º e vire à direita para sair do estacionamento e pegar a estrada principal. Vire à esquerda na auto-estrada e siga direto. Os únicos inimigos desta missão são os policiais e o tempo. Despiste os policiais da maneira rotineira. Vire no estacionamento a sua esquerda para encontrar o homem dos explosivos.

Missão 10: Destroy the Yard

Caine lhe ordena que exploda o armazém de Vasquez. Você já tem os explosivos C4 e agora deve seguir para o armazém. Quando chegar lá, coloque os explosivos e caia fora antes que exploda.

Pegue seu carro no lote de carros estacionados e vá para o armazém. Você tem apenas 03:30 para isso. Os policiais estão esperando por você, mas eles podem ser despistados no meio do caminho. Vire à direita quando sair e à direita novamente. Passe pelos policiais, pegue a auto-estrada, passe por baixo do viaduto, suba e siga o mapa para o armazém de Vasquez. Uma vez no armazém, veja a seta vermelha à direita. Saia do carro e caminhe para a seta. Vá para as três setas vermelhas dentro do edifício e pressione ▲. Isso carrega um C4 em cada seta. Quando carregar o primeiro C4 você tem 15 segundos para colocar os outros dois

explosivos e dar o fora. Saia pela porta que você passou e adquira o outro lado antes que o edifício exploda.

Você explodiu o cassino de Vasquez e seu arsenal de armas e Caine está muito grato a você. Caine está indo para o Rio para a matança final: Pink Lenny. Você deve chegar a Lenny antes que Caine o faça.

Rio

Caine e Vasquez estão para se encontrarem no Rio e isso não está cheirando bem. É realmente importante que nem você nem Jones sejam descobertos enquanto estão no Rio. Lembre-se que esta é a casa de Vasquez e o cerco brasileiro está por toda parte.

Missão 1: Bus Crash

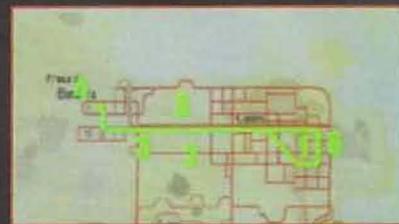
Vasquez está mobilizando um número de carros para pegar Caine. Ele não quer perder tempo. Caine ouviu dizer que tem um ônibus blindado do outro lado da cidade. Seu trabalho é encontrar o ônibus e roubá-lo. Uma vez feito isso, dirija para o ponto de encontro dos meninos de Vasquez e destrua seus veículos.

Vá rapidamente para o carro amarelo e

entre nele. Você tem apenas 05:59 para completar a missão. Vá para fora do beco e pegue a direita. Não vire à direita na rampa e continue em frente. Vá por trás da casa com a palmeira na frente para ganhar algum tempo e evitar uma curva fechada. Volte para a estrada e vá para o local onde o ônibus está estacionado. Tenha certeza de não estar sendo perseguido quando chegar ao local onde uma seta vermelha assinala o ônibus. Saia do seu carro e entre no ônibus. O ônibus é difícil de dirigir, mas pode resistir a muito dano. Vá para o estacionamento e esmague os cinco carros com seta vermelha em cima. Saia pelo mesmo lugar que entrou. Volte para a estrada, pegue um carro e vá para o esconderijo. Evite os outros brasileiros na estrada, eles irão aparecer no seu mapa como pontos brancos. Quando entrar no esconderijo, estacione na seta vermelha para terminar a missão.

Missão 2: Steal the Cop Car

Caine quer que você pegue Vasquez novamente e desta vez, que roube o dinheiro dele, que é transportado em uma limousine. Para isso você tem que roubar um carro de polícia. Você tem 01:59 para chegar na garagem da polícia e roubar o carro. Pegue a direita no ponto de partida e siga o cone em seu mapa para a garagem. Se os policiais te perseguirem, livre-se deles como fez

até agora. Pegue quantos atalhos puder para ganhar tempo. Estacione seu carro na seta vermelha a sua direita. Vá para a porta com a seta vermelha e aperte ▲ para abri-la. Passe pela porta da garagem e entre no carro à esquerda. Saia da garagem pela porta aberta e siga seu mapa para o local. Pressione L1 para ativar a sirene e os outros carros abrirem caminho. Os policiais vêm de todos os lados e você tem que se livrar deles como puder. Choque pelo meio dos obstáculos quando eles aparecerem na sua frente. Vá para a garagem e estacione na seta vermelha para terminar a missão, ela está à direita após a interseção.

Missão 3: Caine's Cash

Pegue o carro de polícia que você roubou e vá para a limousine. Quando tiver a limo em uma posição estacionária, entre nela. Dirija a limo para a mansão de Vasquez, pegue o dinheiro e então vá para o esconderijo. Depois deste trabalho você estará próximo a resolver o quebra-cabeça ao redor de Vasquez. Vire à esquerda da garagem e alcance a limo antes que ela escape. Acenda as luzes com o botão L1, pare na frente da limo e force-a a parar mas não bata. Quando a limo parar, saia do seu carro e entre na limo. Vá para a mansão de Vasquez e seja rápido, você tem cerca de um minuto para isso. Quando chegar na bifurcação, passe por baixo da ponte, volte para a auto-estrada e continue para a mansão de Vasquez.

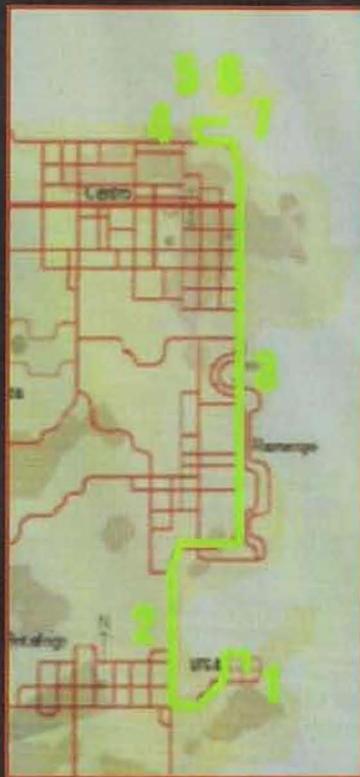
Entre na mansão pelo portão da frente e deixe o passageiro. Quando fizer isso, volte para o esconderijo. Os brasileiros estão na sua cola, então, corra. Você tem 03:00 para isso. Trate os brasileiros da mesma forma que os policiais e tenha certeza de não estar sendo perseguido quando chegar. O local está marcado com uma seta vermelha, dirija para lá para terminar a missão.

Missão 4: Save Jones

Jones foi descoberto, algum gatuno brasileiro o identificou. Você deve silenciar o brasileiro e chegar a Jones antes que Vasquez o faça. Corra pela estrada e entre no carro estacionado. Agora persiga o cara no sedan verde. Use seu radar para localizá-lo. Ele irá aparecer como um ponto branco. Use seu mapa para ganhar tempo, assim você pode vir na frente dele. Ele pegará a estrada da praia e terá que virar para você no topo da estrada. Vá em frente e corte-o. Persiga-o e o faça bater em uma parede ou no tráfego. Uma vez destruido o carro você termina a missão.

Missão 5: Boat Jump

Vasquez está enviando outro lote de armas para Havana e ele mandou um novo

time para Vegas. Vá para as docas, localize o navio e destrua a carga. Você tem 03:29 para chegar às docas e destruir a carga. Entre no carro à sua frente e se prepare para fugir da lei ao longo do caminho. Eles estão por toda parte ao longo da estrada, mas você sabe o que fazer. Uma vez na auto-estrada siga o longo caminho à frente até a ponte, onde tem policiais patrulhando, portanto, esteja preparado. Dirija pelo parque e fique fora da grama para não derrapar. Vire à direita na abertura na cerca e vá para o barco. Antes disso despiste os policiais ou você não poderá sair do carro. Vá ao longo do cais e vire à direita para o barco. Quando chegar no barco, use o freio de mão para ficar de frente para a rampa e suba. Saia do seu carro e caminhe para a seta vermelha. Pressione ▲ para colocar o detonador na caixa marcada com a seta vermelha. O relógio irá contar 24 segundos agora. Irão aparecer mais duas setas na traseira do navio. Vá para elas e pressione ▲ novamente. Assim que colocar os explosivos, volte para seu carro. Agora aperte ○ e X ao mesmo tempo e pule a rampa pela direita para completar a missão.

Missão 6: Jones in Trouble

Jones está encrencado, Vasquez descobriu que ele está jogando dos dois lados. Você deve salvar Jones tirá-lo da cidade antes que Vasquez encontre-o. Volte pelo beco e vire à esquerda e depois à direita. Siga seu radar para Jones. Passe a estátua e continue pela estrada ao longo da lagoa. Se os policiais persegui-lo, despiste-os. Passe

pelo túnel e continue na auto-estrada. Jones está contando com você e você tem pouco tempo. Deixe o túnel e tenha cuidado no viaduto para não bater

nos outros carros. Pegue a pequena estrada à sua esquerda com árvores e grama e vá até o fim. Você deve se livrar de qualquer policial antes de chegar aqui para poder sair do carro. Estacione seu carro próximo ao carro laranja de Jones. Saia do seu carro e passe pelo portão atrás do carro de Jones. Corra para a porta da cabana e uma seta vermelha marca o local. Missão completa!.

Missão 7: Chase Jones's Assassin

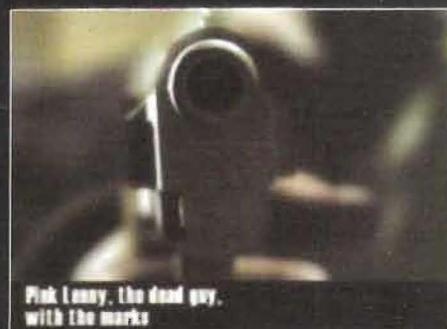
Infelizmente você não chegou a tempo e Vasquez matou Jones. A única coisa a fazer é perseguir o assassino para fazer alguma justiça. Corra atrás dele antes que ele escape, você deve isso a Jones. Uma seta vermelha marca o carro do assassino. Não entre no carro de Jones, já que ele é lento, ao invés disso volte para seu carro e vá atrás do assassino de seu parceiro. Volte pela

pequena estrada e vire à direita na estrada principal. Corte pela grama à direita na interseção e cuidado para não bater nas árvores. Passe por baixo do viaduto e não bata em nenhum carro nesta estrada estreita. Fique bem perto do assassino que é muito vivo. Corte pela grama e corte o matador, é um bom lugar para ficar na frente dele jogá-lo no tráfego contrário.
Quando estiver na subida, vá até o topo e corte a frente do assassino. Quando estiver na frente, force o contra um carro, uma pedra ou o precipício. É o melhor lugar para terminar com esse cara. Tenha cuidado para não ser empurrado

sobre o precipício enquanto estiver batendo no assassino. Você tem uma quantia limitada de tempo para acabar com o gatuno. Se não puder empurrar o assassino sobre o precipício, se concentre em bater nele até que a barra de dano esteja vermelha. Isto requer muita paciência e prática e você deve bater cerca de 15 vezes na sua traseira.

Missão 8: Lenny Escaping
Você e Jericho têm que unir forças para perseguir Pink Lenny. Rapidamente vá até Jericho que o está esperando. Pink está indo para o helicóptero e se ele chegar antes de você, escapará e Caine não gostará nada disso. Pegue o carro amarelo que é mais rápido. Passe por trás da casa com a palmeira que você passou antes. Este atalho poupa tempo e evita a curva fechada na interseção. Os policiais estarão por toda parte nesta missão. O carro de Jericho está estacionado numa ruela. Tem uma seta vermelha em cima dele. Entre no carro vermelho e siga a estrada principal no seu mapa até a praia de Copacabana. Quando chegar, saia da estrada e vá pela praia. Isto economiza tempo, já que não há tráfego. Vire à esquerda no forte e vá até a rampa no final. Pink está no helicóptero e você tem que pará-lo antes que ele escape.

Missão 9: Pink Lenny Gets Caught
Pink está fugindo no helicóptero e você tem que pará-lo. Se livre de Jericho e vá atrás de Pink Lenny. Você tem que fazer o helicóptero descer e o melhor para isso é mandar bala nele. Quando ele começar a cair, siga-o em seu carro e pegue Lenny. Pink Lenny ainda pode fugir se você não chegar a tempo. Uma seta vermelha indica o helicóptero de Pink. Vá pelo local desocupado e vire à esquerda. Continue em frente até ver uma casa de tijolo e uma parede de concreto. Passe pela fenda na parede, desça a rampa e siga a estrada em frente. Quando atingir a rampa, tentarão te emboscar, se livre dos carros e continue seguindo a seta no céu. Esta missão não tem limite de tempo, então não se preocupe com isso. Cuidado para não receber muito dano ou seu carro não poderá acompanhar Pink. Mantenha um olho na estrada e outro no céu. Siga a estrada passando a Lagoa Rodrigo de Freitas e espere por mais criminosos neste trecho. O helicóptero finalmente cai aqui e agora é hora de cuidar de Pink Lenny. Vá para os destroços do helicóptero e veja se Lenny ainda está vivo. Aqui termina a missão e o jogo, e agora você poderá selecionar todos os carros do game, incluindo da polícia, viaturas de bombeiro etc..

O Final
Tanner arrasta Pink Lenny do que sobrou do helicóptero.
Pink aponta uma 9mm para Tanner.

Tanner chuta a arma das mão de Pink e o leva para o carro. Fim!!